GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Drakensang: The River of Time* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a cartonenuovo@sprea.it!

Dragon Age II - pag. 22

Singularity - pag. 76

LEGO Harry Potter - pag. 80

Le prove di questo mese

QUESTO MESE GMC PARLA DI

IN EDICOLA
ITALIA 100
27 POSTER DA COLLEZIONE
UN SECOLO IN AZZURRO
1910 - 2010
Sprea editori
ITALY

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIV – N° 171 agosto 2010

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Lord British" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Hatty" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Marston" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Tony" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

IMPAGINAZIONE
Luca "Bryan Fury" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "Niko Bellic" Skulz, Alessandro "Roman" Galli, Nemesis, Roberto Camisana, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Honda" Cupola, Andrea Giongiani, Elisa "Kate Walker" Leanza, Danilo "Pac-Man" Gabrielli, Enrico Vendramin, Antonio Colucci, Davide Massara, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Seth" Cardillo, Fabio "Shaun White" Bortolotti, Tito "Poker" Parrello, Roberto Bruno, Claudio "Shogun" Chianese, Raffaele d'Ettorre, Marco Calcaterra, Simona Maiorano

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.92432236
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

Un E3 di passione

Ogni anno, c'è un numero di GMC diverso dagli altri: è quello che avete in mano.

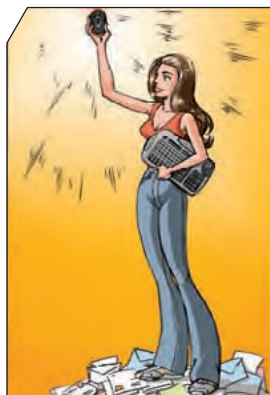
La fiera più importante dei videogiochi PC svoltasi a metà giugno, l'E3, ha monopolizzato la nostra attenzione e per questo motivo l'articolo sulla manifestazione rimpiazza tutte le news e quasi tutte le anteprime di questo numero. I tempi di stampa ci impongono di arrivare con un ritardo di quasi un mese rispetto al nostro stesso sito, **www.gamesvillage.it**, anche se in realtà di molti titoloni, come del nuovo *Deus Ex*, di *The Witcher 2* e di *Need for Speed*, avrete letto prima su GMC che su Internet.

In ogni caso, siamo orgogliosi di "essere sulla carta", o almeno anche su di essa, per proporre un punto della situazione organico e completo, ricco (speriamo) di spunti di riflessione, e non solo la cruda cronaca di ciò che abbiamo visto.

Come sta il mercato PC? Dopo tre giorni di fiera e più di venti pagine di reportage E3, possiamo dire che è in ottima salute. Se escludiamo i titoli pensati solo per console (come quelli DS o Wii, o le esclusive come *Halo Reach* o *Gran Turismo*), praticamente tutti gli altri giochi usciranno anche per PC. Inoltre, sebbene nelle pagine di GMC non parliamo quasi mai di console (e non temete, vogliamo continuare così), analizzando per un attimo il "loro" mondo, scopriremo che Xbox 360, PlayStation 3 e Wii hanno una cosa in comune: sono console pensate per durare. Uscite tra il 2005 e il 2006, non verranno rimpiazzate da una nuova generazione, come era successo alle loro precedenti versioni, dopo quattro o cinque anni. Nessuno ne sente l'esigenza, considerando che sono in grado di creare giochi fantastici e collegarsi a Internet (senza dimenticare che una nuova generazione di console costerebbe un sacco di soldi a Sony, Nintendo e Microsoft). Ecco, quindi, che i tre giganti del settore stanno producendo delle "espansioni" per le proprie console (Kinect, PlayStation Move e Wii Motion Plus, quest'ultimo già uscito), piuttosto che dei prodotti totalmente nuovi. Questo vuol dire che, ancora una volta, i giochi migliori saranno quelli per PC, il cui hardware cresce continuamente. Moltissimi programmatori, nelle salette dell'E3 in cui avvenivano le presentazioni per la stampa, ci hanno confessato che la versione PC è naturalmente quella migliore, perché i PC evolvono costantemente, con nuove schede video, processori e monitor che saltano fuori ogni trimestre. Un PC del settembre 2010 quanto sarà più potente di uno del 2005? Inoltre, sebbene l'online delle console non abbia nulla da invidiare a quello PC, gente, *noi* siamo online da ben più tempo!

Crysis 2 è l'esempio perfetto: uscirà anche per console, certo. Ma abbiamo visto la versione PC e quest'autunno nulla sarà così esplosivo, colorato, definito, pieno di carattere e sconvolgente come *Crysis 2* su computer.

Che ne pensate? Ci vediamo su Facebook (Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale), sul nostro forum di GamesVillage.it e sul nuovissimo blog di GMC (**www.giochiperilmiocomputer.it**) per parlarne!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 13 e all'indirizzo Internet:
www.giochiperilmiocomputer.it

Riuscire *a barcamenarsi tra una conferenza dell'E3 in streaming e l'altra, e tutte le mail dell'angolo della posta è sempre un'impresa titanica. I miei colleghi continuano a ripetermi che "il modo migliore per godersi l'E3 è da casa, seduti sul divano". Troppa fatica, correre fra uno stand e l'altro, eh? Provare tutti i giochi in anteprima e acciuffare gadget a destra e a manca può essere stressante, scommetto. Per non parlare delle fanciulle che popolano gli stand della fiera! Ehi, su quelle posso anche chiudere un occhio e mostrare il giusto disinteresse... ma per tutto il resto? Be', leggete lo speciale sull'E3 in questo numero e poi ditemi voi chi se l'è passata meglio, quelli rimasti a casa o loro?*

CODICI DI SECONDA MANO
L'Online Pass di Electronic Arts debutterà insieme al nuovo *Tiger Woods*.

CODICI DI SECONDA MANO

Ciao GMC,
non voglio scrivere l'ennesima lettera sulla pirateria. Giuro. Però la piega che hanno preso gli eventi è quantomeno preoccupante. Vogliamo parlare di Ubisoft? Per un week end non sono riuscito a giocare ad *Assassin's Creed II*, comprato legalmente. Certo, un paio di giorni dopo, tutto funzionava a meraviglia, ma sai com'è: dovevo andare a lavorare e mi sono perso la mia due giorni di Ezio Auditore. Cosa ci voglio fare? Sono stupido, ho acquistato un prodotto che limita i miei diritti di utente, nonostante avessi letto tutto sulla protezione proprio nella rece di GMC. Questo non deve succedere e, personalmente, non comprerò più nessun gioco Ubisoft, finché non cambieranno politica.
Ed Electronic Arts, che farà pagare l'attivazione del multiplayer nelle copie usate? In pratica, anche su console, comprerai il gioco, metterai il codice online e avrai diritto a giocare sui server di EA. Ma se acquisti una copia di seconda mano con un codice usato, dovrai sborsare una decina di dollari per comprarne uno nuovo. Ehi, sono un utente, non un utonto! Non dico che, se le cose stanno così, è meglio la pirateria. Sarebbe come dire che, visto che non sono contento delle leggi italiane, vado a lanciare pomodori contro le vetrine dei negozi. Sostengo, però, che è sbagliato lasciare che i grandi del settore facciano i propri comodi: bisogna essere consumatori critici e, magari, anche alternativi. Ecco.

Aleppo

Sai meglio di me quanto questo argomento sia trito e ritrito, caro Aleppo, ma apprezzo i toni pacati della tua mail e, pertanto, ho deciso di pubblicarla. Senza contare che sollevi anche una questione che, sinora, sembra essere passata sotto silenzio (forse perché sovrastata da faccende simili ben più chiassose): cioè l'obolo dovuto a EA per l'attivazione del multiplayer "di seconda mano". Suppongo che dovremo stare a vedere come si evolverà la faccenda: magari,

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

CALCIOPOLI

In questo periodo dell'anno, con le prime notizie sui nuovi *FIFA* e *PES* che sondano l'etere (e i mondiali in pieno svolgimento), parlare di calcio virtuale è d'obbligo. Sul **Forum** di **GamesVillage.it** ci ha pensato Pantalasso con il suo **Thread** "*FIFA 2009* o *PES 2009*": La febbre da mondiale mi ha fatto venire voglia di calcio. Non tocco un gioco di calcio da *PES 4* e *5* e non saprei proprio cosa prendere. Ormai sono usciti tutti e due da tempo, quindi li avrete testati a lungo per poter darmi un giudizio completo. Chi li ha giocati cosa mi consiglia?. Apriti cielo! Kelthaz: *PES*. Ma anche no... Rasenshuriken 94: *FIFA 09* tutta la vita e Nettuno43: *FIFA 10*. Non se ne esce vivi. Fortuna che c'è amk che risolve la tenzone: Non giocare né l'uno, né l'altro su PC: *PES* ha dei problemi mostruosi nel gameplay. Difesa pessima, I.A. dei compagni e degli avversari veramente fatta male. E *FIFA 10* per PC fa acqua da tutte le parti. Tra i due (su PS3 o Xbox) il migliore è *FIFA* in assoluto...

Iniziative meritevoli

Inebriante Nemesis,
mi piacerebbe parlare di una questione che, purtroppo, non ho visto affrontata nella mia rivista preferita. Mi riferisco all'Humble Indie Bundle, un esperimento indipendente che ha riscosso un successo senza precedenti. Cinque giochi indipendenti, tra cui i bellissimi *World of Goo* e *Aquaria*, e il valido *Penumbra Overture*, venduti direttamente dagli sviluppatori con una formula innovativa. L'acquirente stesso decide il prezzo e decide anche come ripartirlo tra gli sviluppatori e i due enti benefici supportati dall'operazione. Si potevano dare dieci dollari e destinarli solo a Child's Play (quello organizzato dai tizi di Penny Arcade), investirne venti e ripartirli equamente, o anche andare al risparmio e metterne solo cinque. I giochi, tra l'altro, erano completamente privi di DRM e sono stati resi open source alla fine dell'iniziativa. Dopo la conclusione dell'offerta, gli sviluppatori hanno comunicato gli strabilianti risultati: più di 138.000 acquirenti hanno sborsato 1.200.000 dollarozzi, dei quali circa il trenta per cento è andato agli enti benefici. È una grande vittoria: per i giocatori, per gli sviluppatori, per i videogiochi, per il mondo del PC. In barba alla pirateria, alla faccia dei torrent e dei sistemi di protezione draconici (Ubisoft, ce l'ho con te), i videogiocatori hanno promosso cinque giochi di qualità, che senza macchine da marketing e pubblicità internazionali sono riusciti a ottenere uno dei risultati più belli (nel vero senso della parola) degli ultimi anni. Interssante vero? Eh? Sì. Oh, sì. Allora vi tiro le orecchie! Perché non ho letto dell'indie bundle su GMC? Eravate impegnati a giocare a *StarCraft II*? Capirei, nel caso. Comunque, spero che questa lettera venga pubblicata: il mondo deve sapere! Ok, la smetto. Vado a letto a leggere la mia rivista preferita, saluti alla redazza intera.

Aless Than Jake

La Rete offre spesso iniziative convenienti, ma anche socialmente utili!

Purtroppo, questo genere di iniziative (simili, se vogliamo, alle offerte limitate su Steam o alle copie gratuite messe saltuariamente a disposizione da aziende come Telltale Games) non solo vanno prese al volo, ma anche segnalate per tempo. Le tempistiche di lavorazione della rivista non avrebbero permesso ai lettori meno informati di usufruire di questa proposta, ma hai assolutamente ragione nel dire che "il mondo deve sapere". Detto fatto, lettera del mese! Ce ne fossero di più, di iniziative simili!

"In barba alla pirateria, alla faccia dei torrent..."

Da Iniziative meritevoli – Aless Than Jake

questo metodo potrà portare a un abbassamento del prezzo dell'usato? Ci sperate poco anche voi, eh? Be', auguriamoci che questa mossa non si riveli una sgarbata angheria nei confronti di quei giocatori che cercano di risparmiare dove possono, e rinunciano ad acquistare i titoli preferiti al cosiddetto day one.

ORIGINALITÀ SÌ O NO?

Cara Nemesis
non ho mai trovato un argomento decente da discutere in una mail per la vostra rivista, ma ora credo di avere qualcosa che, forse, potrebbe interessare sia i lettori, sia te. Ho notato che, sempre più spesso, certi giocatori, e anche qualcuno nella redazione, si lamenta che i giochi di oggi – FPS in primis – si riducono al semplice ammazza-ammazza (magari mascherato dietro una giocabilità innovativa "solo di facciata"), limitandosi a copiarsi tra loro e riducendo il genere in questione a una marea di cloni che non interessano più. Per esempio, tornando indietro nel tempo, alla recensione di *Prey* (che reputo un ottimo titolo), voi avete scritto: "finalmente un FPS originale", esattamente sotto il titolo del gioco che appariva nella copertina. Sono d'accordo con voi che il gioco sia leggermente originale, ma non capisco quel "finalmente". Noto anche che, sempre più spesso, i lettori ti scrivono dicendo che i titoli di oggi sono tutti uguali, magari sono ambientati nella Seconda Guerra Mondiale o nel West, ma che "sempre di uccidere, si tratta" e non trovano più uno stimolo a giocare. Questa la trovo una cosa assolutamente insensata. Perché, se così fosse, come mai a tutti i *Call of Duty* avete dato un secco 9 e questa serie non riceve mai critiche dal popolo dei videogiocatori? Se si cerca veramente l'innovazione in un gioco, ritengo che dare 9 a un titolo che da 4-5 episodi non fa altro che ripetere la solita meccanica sia una cosa priva di senso. E di esempi ce ne sono altri: *Doom 3*, *Medal of Honor*, *Far Cry 2*, *BioShock*, eccetera. Premetto di aver adorato questi titoli (tranne *BioShock* che trovo un po' monotono), ma comunque restano simili tra loro e le sparatorie fanno da padrone. Sono convinto che un gioco non debba puntare all'innovazione a tutti i costi. Perché dovrebbe? Certo, vedere un titolo che cambia finalmente schema di gioco è bello (a patto che non stravolga tutto), ma se fosse solo questa la regola, *COD* e soci non avrebbero venduto tutte le copie che hanno effettivamente venduto. Sarebbe come lamentarsi del calcio perché, alla fine, si tratta sempre di correre col pallone tra i piedi, mentre invece è lo sport più amato in Italia. Sono convinto che un titolo non debba puntare sull'innovazione dal punto di vista della giocabilità, quanto semmai

IN BREVE

Carissima Nemesis, ti scrivo in un momento impareggiabile: ci sono i Mondiali, ho la TV accesa, ma con il volume al minimo. Per le vuvuzela, dirai tu? No, perché nel frattempo sto seguendo le conferenza dell'E3 di Los Angeles in streaming, chiacchierando amabilmente con degli amici in chat. Non ho nessuna domanda da porti, ma solo una considerazione: questa sera, tutto il mondo mi sembra vicino. Due delle mie più grandi passioni si svolgono a migliaia di chilometri di distanza da me e ho l'opportunità, o meglio il lusso, di poterle seguire entrambe. Se non avessi la TV potrei vedere comunque le partite sul mio PC, in streaming. Grazie, Internet. In barba a chi ti considera uno strumento di alienazione.

Diego Armando

LA F1 CHE NON ANNOIA

Sembra un miraggio, ma così non è! La F1 che non annoia esiste: è nei videogiochi. Il nostro amico thewuberone ha accelerato a fondo nel **Canale** "Mondo Computer" e se n'è venuto fuori con "*F1 2010* (thread ufficiale)". Qui il gioco sembra incontrare i favori di appassionati sintetici come pcgame: Bello, mi piace e più chiacchieroni, come Bix91: Se la qualità sarà la stessa degli ultimi giochi di guida "made in Codemasters" penso proprio che lo prenderò. Magari me lo faccio regalare per Natale. Sto aspettando da tempo un gioco di Formula 1 moderno. Poi, è chiaro che un minimo di critica ci vuole sempre, perché altrimenti che discussione sarebbe? Gogeku_ssj4: Uffa... Non danno mai abbastanza spazio agli specchietti. Un pilota è la prima cosa che vede se sposta lo sguardo dalla strada, ma dalla visuale sopra la testa non si vede nulla. Sarà obbligatoria quella da guidatore.

da quello dell'ambientazione. Ricordo gli anni 2004-2006, in cui gli FPS sulla Seconda Guerra Mondiale erano la norma e ce n'erano così tanti, che lo sbarco in Normandia era stato rivisto in non so quante versioni. Questo è essere "tutte copie identiche". Un plauso a Techland che ha prodotto un titolo ambientato nel Far West, perché è un contesto ingiustamente trascurato. E le ambientazioni gothic punk medievali di *Painkiller*? Oddio, quel titolo l'ho consumato. Per non parlare di *Crysis*, il miglior FPS della storia per la giocabilità (solo leggermente innovativa), ma sopratutto per l'ambientazione e la trama cinematografica. E non dimentichiamo *Far Cry 2* con la sua Africa selvaggia. Ecco, questo è il profilo sul quale gli sviluppatori dovrebbero lavorare: non giocabilità

così innovative e complesse che, alla fine, loro stessi non riescono a gestire nel modo giusto (e quando il titolo esce sugli scaffali è noioso e imperfetto, oppure con solo il 20% delle promesse mantenute), ma sulle ambientazioni che danno quel qualcosa in più, soprattutto ora che sviluppare videogame è diventato un business enorme. Dopo tutte queste considerazioni, che qualcuno potrà trovare caotiche, arrivo al punto: non vi lamentate se i videogiochi (sempre FPS in primis) sono tutti uguali in quanto a giocabilità, perché è giusto che sia così. In un FPS si deve sparare a tutti, in un GdR si devono portare a termine le quest con un personaggio modellato su misura dal giocatore e in un titolo di corse si usano dei veicoli, che siano giochi realistici o arcade. Spero di essermi spiegato nel modo più chiaro possibile. Ti saluto e faccio gli auguri alla vostra rivista e a tutta la redazione.

Stefano

Per parafrasare un modo di dire di dubbia provenienza (che, per sicurezza, non citerò) "se un FPS avesse le ruote, sarebbe un carretto". Insomma, è chiaro che l'esistenza stessa di una classificazione per generi dei videogiochi, così come di qualunque altra cosa al mondo, richieda la presenza di tratti caratterizzanti fissi. Ciò che è importante è non confondere l'innovazione con lo snaturamento: sta proprio in questo l'abilità degli

La redazione risponde Che scatole!

Carissima Nemesis,
vorrei parlati di un dubbio che mi è venuto, e conoscere la tua opinione. Una volta (15 anni fa), quando compravi un gioco, in genere, ti trovavi in mano una scatolona grande come un vocabolario con dentro: i dischetti o il CD del gioco, il manuale che pesava dal mezzo chilo in su e pieno di immagini e fumetti, spesso degli art book, a volte tappetini del mouse, adesivi e un sacco di gadget. Poi, pian pianino, tutte queste cose sono sparite e quando acquistavi un gioco ti davano la triste scatoletta del DVD con l'immagine del gioco, il disco con l'etichetta e basta. Niente istruzioni, perché tanto c'è il tutorial o il manuale incluso nel CD e niente altri gadget. Questa è la seconda fase (tuttora attiva se vai a comprare un gioco in negozio).
Poi c'è stato il terzo sviluppo: Steam e il digital delivery. Tu paghi e non ottieni assolutamente niente: solo il diritto a scaricare il titolo, installarlo e giocarci. Tutta la parte "tangibile" è stata eliminata. Allora dico: i videogiocatori anzianotti come me sanno che le software house hanno sempre sostenuto che i vantaggi di acquistare un gioco originale erano la confezione, le istruzioni, il materiale a corredo, eccetera. Ma ora tutta 'sta roba dov'è? Siccome (è inutile girarci attorno) per il download illegale di software da network P2P vige la quasi totale impunità, cosa dovrebbe spingere un giocatore a scaricare un gioco da Steam, pagarlo, e ottenere esattamente quello che ottiene scaricandolo dal "mulo"? La coscienza pulita? In più, aggiungo che mettendo tutto in digitale, istruzioni incluse, la distribuzione sul P2P ci sguazza, perché oltre a fornire il gioco intero e completo può addirittura includere il manuale in PDF! Attendo, curioso, opinioni e dissertazioni varie.

Jekko

Ah, le belle confezioni di una volta! Ma anche quelle di oggi non sono mica male: basta sborsare qualche quattrino in più.

Caro Jekko,
parliamo spesso di questa tematica sulle pagine di GMC – anche nell'editoriale dello scorso numero, dove ho pensato di citarti e addirittura "prendere spunto" da questa tua mail. 15 anni fa, i giochi arrivavano nei negozi con meravigliose scatole di cartone e alcuni (non tutti!) regalavano diversi oggetti. Conservo ancora le scatole della maggior parte degli *Ultima*, dove era presente non solo la mappa in tessuto, ma anche un bestiario e una moneta o un Ankh, o un set di pietre lunari (comunque, un oggetto relativo al gioco). Oggi, i giochi arrivano, generalmente, in piccole scatole DVD, e spesso c'è a malapena lo spazio per un manuale. Addirittura, come sottolinei tu, puoi scegliere di comprare il gioco via Internet, quindi scaricandolo direttamente sul tuo PC.
Siamo tutti d'accordo che spendere 50.000 lire per comprare una scatola grossa come un A4, con un manuale corposo e qualche gadget dava più soddisfazioni che investire 49 euro per acquistare un contenuto "fisico" molto più limitato. Non siamo invece d'accorso sul fatto che scaricare un gioco da Steam sia identico a prelevarlo da siti pirata. Quando compri un gioco, in primo luogo non stai compiendo un atto contro la legge.
Ma soprattutto, stai pagando più o meno direttamente (e tramite Steam o GamersGate, molto più direttamente di quanto pensi) chi ha speso tempo e investito soldi per creare il titolo che, si spera, ti terrà incollato al monitor per decine di ore. Non vogliamo passare per moralisti, ma al di là di quanto è giusto o sbagliato per la legge, anche in mancanza di una punizione, ciò che dovrebbe spingere tutti noi a pagare i giochi invece che prenderli piratati è proprio il fatto che è giusto – in valore assoluto – pagare il lavoro altrui. Non so che lavoro tu faccia o farai, ma credo non ti farebbe piacere vedere "piratato" il frutto dei tuoi sforzi, e arrivare a fine mese con metà stipendio (o meno), vero?
Inoltre, oggi il giocatore può scegliere tra ben tre strade: comprare via digital delivery (a proposito, al momento esistono decine di giochi su Steam, GamersGate e Gog in sconto o, comunque, per meno di 10 euro). Acquistare un gioco in DVD box; oppure spendere una decina di euro in più e prendere la versione "collector's", che ricorda spesso le belle vecchie scatole di un tempo.
Ah già, c'è un'altra strada: prendere i giochi allegati a GMC!

Paolo Paglianti

■ ORIGINALITÀ SÌ O NO?
La serie *Call of Juarez* propone scenari più originali rispetto alla maggior parte degli FPS.

"Ma ora tutta 'sta roba dov'è?"

Da Che scatole! – Jekko

sviluppatori nell'offrire al pubblico esattamente il gioco che si aspetta, riuscendo allo stesso tempo a sorprenderlo. Credo di averlo già detto in altre occasioni, ma in tal senso l'esempio di Shigeru Miyamoto e di *Super Mario* è paradigmatico: l'evoluzione della serie e la sua coerenza interna sono direttamente proporzionali, eppure, anche a distanza di anni, Nintendo riesce a proporre un gioco che sembra completamente nuovo. Senza uscire troppo dal seminato, è facile pensare la stessa cosa con i classici giochi PC, come FPS e GdR. Nel primo caso, per esempio, è ovvio che a fare la differenza siano l'ambientazione, magari il sistema di gestione/potenziamento delle armi... ma anche lì, il margine di manovra non è sempre illimitato. Se si prende in considerazione una serie bellica basata su guerre storicamente realistiche, non ci si può certo inventare armi fantascientifiche o supersoldati. Magari, gli utenti che prediligono un po' di sci-fi in più rimarranno delusi, ma quelli che osannano la precisione storica non potranno che apprezzare. L'importante è che gli sviluppatori non riposino sugli allori. È giusto portare avanti una serie di successo "così com'è" senza stravolgerla ogni volta, ma è anche indispensabile trovare il modo e lo spazio di inserire nuovi spunti. L'originalità e l'innovazione, se dosate con sapienza, continuano a essere parametri in grado di fare la differenza.

IN BREVE

Ti capisco eccome, ho fatto esattamente la stessa cosa! È bello, nonostante tanti anni passati ormai su Internet, stupirsi ancora per queste "piccole" cose e percepirle, come dici tu, alla stregua un lusso. Forse, perché ormai abbiamo una certa età e ci ricordiamo che non è sempre stato così. Internet è una risorsa preziosa, ma non dimentichiamo che basta poco per conferirle poteri che non le spettano per colpa di un utilizzo poco consapevole.

Cara redazione di GMC, ho appena scoperto che in edicola è uscito un vostro speciale dedicato ai "Labirinti" e, ancora prima di sembrarmi un'ottima idea, mi è parso incredibilmente evocativo. Non ho ancora letto lo speciale in questione, ma dalle premesse credo che di capire che tratterà questo tema con una certa profondità, quasi come se fosse un argomento letterario, o culturalmente rilevante. Ottima trovata, ragazzi, mi auguro che cose di questo genere vengano proposte più spesso in futuro.

diablo

Dopo speciali tematici più strettamente legati a un genere o a una tipologia specifica di gioco, è effettivamente interessante proporre un argomento capace di abbracciare più giochi contemporaneamente. Siamo contenti che l'iniziativa sia piaciuta. Grazie.

DUE PASSIONI INSIEME

Carissima Nemesis,
sono un videogiocatore dai tempi di *Pong* e, nonostante ora sia un "over 40", la voglia di giocare non mi ha mai abbandonato. La mia storia è iniziata nei bar/sale giochi per poi passare a Vic 20, Commodore 64, Atari ST e approdare al primo PC, un 286 su cui giocavo al primo *Prince of Persia*. Ricordo

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

ASSASSINO DUBBIOSO

La vecchia conoscenza del **Forum** di **GamesVillage.it**, il signor Kelvan, ha aperto un **Thread** il cui argomento è chiaro fin da subito, "*Assassin's Creed*": Mi sono deciso a iniziare questo titolo, vuoi anche per l'uscita del due, di cui tutti parlano bene. Ho un paio di curiosità: le bandiere dell'assassino servono a qualche cosa o sono un semplice "cerca e raccogli"? La prima l'ho trovata per caso saltando da un tetto nel paesello della roccaforte degli assassini. Poi, i punti panoramici quali sono e come si trovano? Servono per sbloccare altre missioni, no? E soprattutto, sono anche nel paesello iniziale? Domande lecite, non c'è che dire. Sentiamo le risposte. The Scarlet Devil: La bandiere servono solo per completare il gioco al 100% (e anche i templari che incontrerai per caso). Ogni punto panoramico serve a indicare gli obiettivi nell'area di mappa che copre, e dovrebbero essere individuabili perché sono altissimi e c'è un non-mi-ricordo-come-si-chiama da cui saltare giù. Volo dell'angelo, ci pare, e comunque, come dice Mauri Qwe: Intorno a ogni punto vola un'aquila in cerchio e sono pure segnati nella mappa e nel GPS.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

UN QUESITO GENETICO

È stato un gioco tanto, ma tanto importante il bel *Spore*, ma sul **Forum**, tutto sommato, non è che se ne parli troppo spesso. Sarà perché è fuori da un po', sarà quel che sarà, ma intanto sarà anche Saw1989 con il suo **Thread** "Giochi Simili a *Spore*": Ho appena finito *Spore* con tutte le espansioni. Esistono dei giochi simili ? Giustamente, mostwanted chiede: In che senso simili? RTS fantascientifici con evoluzione dei personaggi?. Harald Hardraade suggerisce: *Black & White 2* per la fase creatura, forse... Intrigante e colta, seppure incompleta, poi, la precisazione di Chronos II: La parte cellulare (la più bella, secondo me) era ispirata a un gioco in particolare, vediamo se qualcuno si ricorda il titolo... Tutto molto giusto, soprattutto il fatto che Loksoz risolva almeno in parte il "problema" di Saw1989, dicendo che di giochini: Ne conosce diversi in flash, ma annoiano subito, mentre ti consiglierei la serie *Populous*, che è uguale alla fase tribale. Infine, grande chiusura con un titoletto più attuale, suggerito da Amerigo95: C'è *flow*, da cliccare, come annotato Tiabhal, su: **http://intihuatani.usc.edu/cloud/flowing**.

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

TUTTO DAPPERTUTTO
Le novità sul prossimo *Assassin's Creed* e tutto il meglio dall'E3 di Los Angeles vi attendono a pagina 30!

"Sono un utente, non un utonto!"

Da Codici di seconda mano – Aleppo

ancora *Doom* giocato su sull'allora ultraperformante 486 dx4 a 100 MHz: andava come una scheggia! Vi seguo regolarmente dal 1999 (la mia copia è sempre prenotata in edicola da allora) e posso dire di aver visto e vissuto i videogiochi in tutte le loro forme, fasi di crescita e cambiamenti tecnologici.
Vi scrivo per complimentarmi: con *F.E.A.R. 2* e *Mass Effect* avete superato voi stessi! Un immenso grazie per questi titoli che sono, a mio avviso, il meglio del mondo videludico!
Ho anche un'altra grande passione: la musica (che ultimamente avete trattato in uno speciale sulla musica nei videogiochi, ancora bravi!), suono regolarmente pianoforte e sintetizzatori, ho autoprodotto un CD di musica strumentale e ora sto lavorando a un mio nuovo album. A te, Nemesis (e redazione naturalmente!), regalo un codice promo con cui scaricare il mio intero album gratuitamente in MP3 320kbps dal sito **www.incidi.net/ethereallove**.
Se volete, potete anche lasciare la vostra opinione/recensione sul sito dopo aver ascoltato l'album. Mi farebbe davvero piacere.
È un modo per ricambiare la passione che mettete nel vostro lavoro e per l'allegato *Mass Effect*, che mi ha reso felice. Spero che la mia musica possa piacervi e farvi compagnia qualche volta mentre lavorate in redazione. Vorrei anche lanciare un appello: se qualche modder o sviluppatore di videogiochi fosse in cerca di un compositore di musica, sarei interessato a collaborare e fondere le mie due passioni più grandi! Chiunque fosse interessato può contattarmi a: **gianlucaghini2@gmail.com** e per ascoltare la mia musica può andare sul sito **www.myspace.com/gianlucaghini**, presso cui troverà anche il mio link per Facebook e Reverbnation.
Un abbraccio a te e un saluto a tutta la redazione. Continuate così.

Gianluca Ghini

Grazie infinite per il tuo regalo, Gianluca! Abbiamo scaricato il tuo CD e senz'altro lo ascolteremo in redazione: il nostro Alberto Falchi, in particolare, avrà modo di apprezzarlo, visto che è un patito di musica con il sintetizzatore. Ti faremo sapere la nostra opinione sul sito dopo qualche settimana di *heavy rotation* fra le nostre scrivanie. Nel frattempo, ti auguro un in bocca al lupo per la tua carriera di compositore di musiche per videogiochi. Gli interessati avranno modo di contattarti: come vedi, ho pubblicato tutti i tuoi indirizzi Internet e mail! Un abbraccio.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

I NUMERI CONTANO

Chiudiamo in bellezza la rassegna dal **Forum** di **GamesVillage.it** con un carpiato nel **Canale** secondario "Hardware – Discussioni generali", che potete trovare sempre in "Mondo Computer". Qui, master46 ha aperto il **Thread** "32 vs 64 bit" e ha chiesto: Qualcuno sa dirmi se gli attuali processori sono a 32 o 64 bit? Mi riferisco alle famiglie quad core, core i7 e i5, Phenom, eccetera. kb24 sentenzia: Sono tutti 64 bit ormai, dal 2005 in poi, se non prima e master46 approfondisce il suo dilemma: Ma una CPU a 64 bit non dovrebbe essere incompatibile con un SO a 32 bit? Come faccio, per esempio, a vedere se la mia versione di Windows è a 32 o 64?. Al che, ancora kb24: Certo che è compatibile con i SO a 32 bit, altrimenti già da anni non ci sarebbero quasi più sistemi a 32 bit, mentre ce ne sono ancora molti. Con ogni probabilità, se hai XP hai un 32 bit, se hai Vista o 7, invece, è possibile che tu abbia la 64 bit. Vai sulle proprietà del sistema e lo trovi scritto.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

TUTTO DAPPERTUTTO

L'attento tornado89 ha aperto un **Thread** interessante intitolato "Le esclusive non fanno per i computer…": Quest'anno sto seguendo a tratti l'E3 e mi sto guardando più o meno tutte le conferenze. Alla fine, la migliore è stata quella di Sony, che ha presentato tanti titoli. La cosa che ho notato sono le varie esclusive Sony: chi ha una PS3 potrà giocare la Beta del nuovo *AC*, contenuti in più per *MoH*, eccetera... Considerando che hanno anche *Crysis*, mi chiedo chi me lo fa fare di cacciare soldi ogni 2 o 3 anni per sistemarmi un PC, quando posso godermi il mondo videoludico a 360 gradi? Mancano le esclusive, quelle cose che mi rendono fiero di giocare sul PC, e inizia a calarmi un po' la voglia di rinnovare la macchina, quando vedo che con 300 euro ho una console che spara ottima grafica e che il 90% dei miei amici usa solo una PS3 per giocare insieme. Mi sa che si divertono pure più di me.
Voi cosa pensate al riguardo?
Il caldo mi sta dando alla testa o il mondo videoludico del PC è ormai alla frutta? Una risposta che le vale tutte è quella di infame: Oltre al fatto che la cosa delle esclusive succede anche al contrario, perché i consolari sono visti come il male? Sono gamer come voi, che non hanno voglia di sbattersi con configurazioni eccetera, dai. Skulz: Infatti, il bello del PC è proprio nella cura e nella "sbatta" per i dettagli, o sintaxerro?

Redattori Per Gioco Street Fighter IV

UN ritorno in grande stile: in *Street Fighter IV* venticinque personaggi, ben caratterizzati e ognuno con uno stile diverso, sono pronti a partecipare al più grande torneo di combattimento del mondo.

Siamo sinceri, non è che il gioco punti così tanto sulla storia. La modalità contro il computer è un semplice pretesto per acquisire le nozioni base e per sbloccare i 9 personaggi segreti. Infatti, *Street Fighter IV* dà il massimo se giocato insieme a un'altra persona. Sia questa nella nostra stessa stanza, con un secondo joystick, oppure collegata da chissà quale parte del mondo, messa in contatto con noi dall'ottimo servizio di Games for Windows LIVE.

SF 4 ha uno stile di gioco semplice e immediato, ma allo stesso tempo complesso e profondo. I novizi potranno combattere semplicemente tirando pugni e calci, gli appassionati useranno le mosse speciali dei personaggi, mentre i più esperti saranno capaci di combinare più mosse fra loro, dando vita ad attacchi spettacolari. Sono disponibili le prese, in genere due (se non tre) per personaggio, attivabili con la pressione del calcio e del pugno debole. Altra mossa particolare è il cosiddetto focus attack, durante il quale il nostro personaggio assorbirà il primo colpo dell'avversario senza risentirne, e sarà pronto poi ad attaccare stendendolo. Si tratta di una mossa da usare con tempismo: infatti, il secondo colpo dell'avversario fermerà la manovra, facendo perdere inesorabilmente i punti vita al nostro personaggio. Infine, per concludere in bellezza, ogni personaggio ha una Super Combo e un'Ultra Combo, ancora più efficace.

Tecnicamente, *SF 4* è una gioia per gli occhi e per le orecchie. Il gioco è graficamente appagante, con effetti speciali colorati, ma mai pacchiani. Una nota di merito va anche alle ambientazioni, vive e caratterizzate, pur senza essere invadenti.

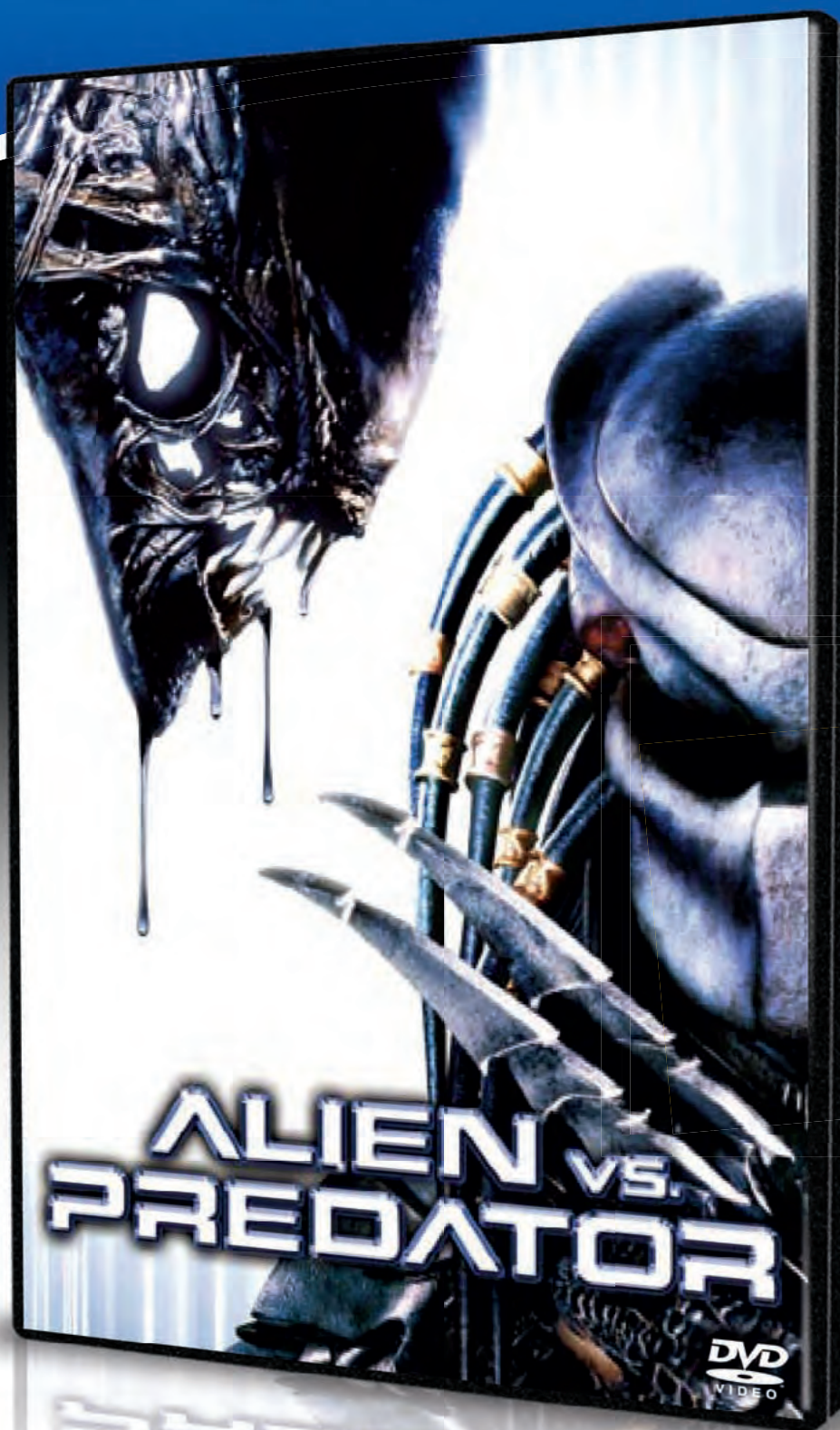
Il comparto sonoro accompagna i diversi match secondo i personaggi utilizzati, mentre un ipotetico commentatore sottolinea alcune mosse particolari, esaltando il giocatore che le ha compiute.

Lontano anni luce da quei capolavori basati su trame e vicende complesse, *Street Fighter IV* è un videogioco "in quanto tale": si prefigge lo scopo di intrattenere e ci riesce perfettamente. Consigliato senza riserve agli appassionati, se avete giocato anche alla versione da bar e conservate il ricordo cocente di quella sfida persa contro vostro cugino, e ora volete la rivincita, allora per voi *Street Fighter IV* è imperdibile.

Linkthinker

È dal 1987 che la serie di *Street Fighter* consente agli appassionati di picchiaduro di darsele di santa ragione. Virtualmente parlando.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

#gothic#
Andrea Th.
Franz
Giacomo C.
Gregory L.X.
Loon94
Maya
Omicron
Pac Boy
Sam Fisher ^88^
Teodor
VirtualX

Giochi per il Mio Computer
IL BLOG

Quante volte vi siete chiesti quali tumultuosi flussi di notizie, incombenze e interessi animino la redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta a questi interrogativi esiste ed è a portata di clic. Seguiteci alla scoperta del Blog di GMC!

Il Blog di GMC

La vostra rivista di videogiochi per PC preferita vi porta ogni mese news, anteprime esclusive e recensioni scrupolose. Non vi basta? Volete vivere della vita di redazione giorno per giorno? Conoscere quali sono i titoli più attesi dai vostri beniamini? Sapere in anteprima che giochi sono finiti tra le loro grinfie? Scoprire in quale angolo del Globo sono stati spediti i vostri intrepidi reporter? Allora non avete scelta, dovete visitare il Blog di GMC, all'indirizzo **www.giochiperilmiocomputer.it**. Abbiamo deciso di aprire questa nuova finestra su Giochi per il Mio Computer a chi ci dimostra, mese dopo mese, il proprio affetto. Seguiteci attraverso le sezioni del Blog. Leggete, commentate, votate e condividete con noi la passione che ci fa scrivere, e vivere, di videogiochi.

Barra di navigazione

In questa barra sono presenti, a portata di mouse, i collegamenti diretti alla **pagina principale**, al **Feed RSS** per essere sempre aggiornati sul Blog, allo spazio per **inviare una mail alla redazione**, al **Forum di GamesVillage** (magari per partecipare a una discussione sull'ultimo Post), all'elenco dei **sondaggi** proposti e alla zona in cui **creare un proprio profilo utente**. C'è anche la possibilità di effettuare una **ricerca tra i contenuti del Blog**.

Hot News

Le notizie più importanti del momento. Tutto quello che bisogna sapere passa per le Hot News del Blog di GMC. Un clic e verrete portati dentro la notizia, su **GamesVillage.it**.

I Post

Il Blog di GMC è un po' come un taccuino di viaggio. Tra i suoi **Post** troverete le novità che ci hanno colpito, le impressioni su un gioco o su un fenomeno legato al nostro hobby preferito, ma anche contest e consigli. Cliccando sulle icone presenti nella barra rossa di separazione, potrete condividere il **Post** sui vostri account legati ai social network più diffusi. Registrandovi al Blog, sarete liberi di scrivere anche i vostri commenti in merito al **Post**. Non vediamo l'ora di leggere le vostre opinioni!

La redazione presenta

Ci sono **Post** che sarebbe un peccato perdersi. Si alternano in questa zona. Potete aspettare che passino nella finestra principale, oppure puntare con il mouse sui numeri che compaiono in basso a destra.

Login

Per commentare i **Post** e partecipare ai **Sondaggi** lanciati dalla redazione di GMC, è sufficiente creare un profilo (da qui o dalla **Barra di navigazione**) registrandosi con un nome utente e un indirizzo e-mail valido.

Blog Sections

Il Blog di GMC è comodamente consultabile per **Sezioni**, che racchiudono i **Post** suddivisi per argomento. In **Stiamo Aspettando** vi raccontiamo quali titoli non vediamo l'ora di giocare e perché, in **Voci dalla Rete** troverete le notizie che ci hanno maggiormente colpito, mentre in **Arrivati e Installati** vi diremo cosa è arrivato sulle scrivanie della redazione, pronto per essere testato a fondo. **GMC nel Mondo** racconta dei viaggi, futuri o in corso, che ci portano a svelare i segreti dei giochi in uscita, mentre **Hardware** solleticherà il vostro palato di appassionati di tecnologia videoludica. **Mathom**, infine, è un angolo a tema libero, in cui sono racchiusi anche sogni a occhi aperti e brevi momenti di follia.

Ultimo Sondaggio

I **Sondaggi** lanciati dalla redazione vi chiedono di esprimere il vostro parere su argomenti che reputiamo importanti per la passione che ci unisce nel segno dei videogiochi su PC. Se volete partecipare al **Sondaggio** in corso, non dovete fare altro che registrarvi e votare.

Seguici su...

I social network su cui è presente GMC. Vi ricordiamo che la pagina "fan" ufficiale di Giochi per il Mio Computer su Facebook è: **Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale.**

GMC Sfogliabile

Una chicca per i lettori che ci seguono sul Blog. GMC vi offre un assaggio del **nuovo numero in edicola**, comodamente consultabile sfogliandone le pagine **in formato PDF**.

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Altro giro, altra corsa, cari lettori! Soprattutto, un altro mese pieno di problemi di risolvere per farvi giocare alla grande con i titoli del momento e, a dirla tutta, anche con quelli di qualche momento fa. Ma vecchi o nuovi, per noi non fa differenza!

STRANGLEHOLD

B Carissimo Skulz, ho assolutamente bisogno del tuo divino aiuto. Si tratta del videogioco *Stranglehold*, l'esperienza videoludica che ho amato di più. Ero arrivato al penultimo livello e, proprio in quel momento, il PC ha cominciato a dare i numeri. Abbiamo chiamato il tecnico e dopo una settimana il computer è tornato a funzionare... ma con tutti i salvataggi cancellati! Quello che ti voglio chiedere è se esiste qualche trucco per proseguire senza rifare tutto il gioco da capo, cioè qualcosa per completare i livelli in automatico. Ti prego Skulz, aiutami.

Gabriele95

R Ciao Gabriele, purtroppo non esistono dei veri e propri trucchi per *Stranglehold*. In Rete non farai fatica a trovare dei Trainer, ma noi di GMC ne sconsigliamo sempre l'utilizzo, per due motivi: il primo è più importante è che si tratta di file che si caricano da Internet e possono portarsi dietro infezioni virali indesiderate; il secondo motivo, specifico di *Stranglehold*, è che nessuno dei Trainer disponibili è stabile al 100%. Insomma, corri il rischio che il gioco si pianti ogni due per tre! Lascia perdere i Trainer. Piuttosto, se ti trovi a corto di munizioni perché stai giocando in fretta e con tanta furia, puoi usare le bombe tequila e la mira di precisione: acquisisci un bersaglio e fallo fuori con le bombette per ottenere all'istante qualche decina di proiettili per la pistola. Non è un granché, ma magari ti sarà un po' d'aiuto.

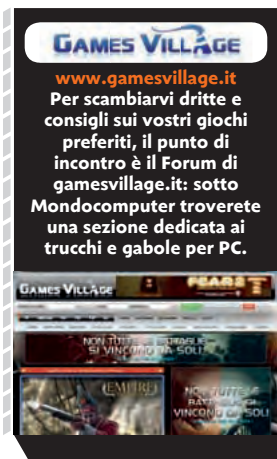
In *Stranglehold* si spara così tanto, che è facile restare senza piombo, ma per fortuna c'è un "trucchetto" di riserva.

PLANTS VS. ZOMBIES

B Ciao Skulz, non sono neppure sicuro che tu conosca questo gioco (*Plants vs. Zombies*) che ho acquistato su Steam, ma provo comunque a chiederti dei trucchi. Non è che non riesca ad arrangiarmi con le mie forze, senza ricorrere a imbrogli, è che sono curioso di vedere come si può fare i furbastri in questo divertentissimo passatempo.

Marco

R Ciao Marco. Ma sai che il titolo in questione lo conosco bene anch'io? A dire il vero, non mi ero mai posto il "problema" dei trucchi, ma visto che mi hai stuzzicato, ho fatto una rapida indagine e ho scoperto che esistono, e sono

www.gamesvillage.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di gamesvillage.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Ciao Skulz, sono **thresher3253** e ti scrivo per dare una mano a **peppe** e a **fregola95**, che nel numero 168 di GMC chiedevano delle dritte per *TimeShift* e per *Dead Space*." Ottimo, due risposte al prezzo di una! Procedi pure. " Per risolvere il problema dell'ascensore di *TimeShift*, **peppe** deve semplicemente ruotare il meccanismo e poi attivare il riavvolgimento del tempo, in modo da avere gli istanti necessari a salire sull'ascensore. Da lì, continuare è uno scherzetto!" Meno uno. "Per *Dead Space*, il mostro in questione si rigenera costantemente, quindi **fregola95** deve usare la Stasi su di esso, così da guadagnare tempo e aspettare che le porte vengano sbloccate per poi procedere verso l'area successiva. Saluti." E meno due! Sintetico ed esaustivo, molte grazie.

D "Ciao immarcescibile Skulz," ciao **Stekkius**, spara! "Sto

La parola all'esperto BioShock 2

D Caro Skulz,
ho provato a cercare in Internet dei trucchi per *BioShock 2*, ma ne sono uscito a mani vuote. Forse, però, tu hai delle fonti che ti permetteranno di darmi una mano. Ti prego, prova a scoprire se esiste un modo di imbrogliare in questo favoloso gioco.

Kernel

R Ciao Kernel, esiste eccome, ma non sono sicuro che funzioni su tutte le versioni del gioco e non ho modo di controllare, visto che sono in possesso solo di un'edizione d'Oltreoceano. In ogni caso, tentare non nuoce, quindi procedi così: individua il file **User.ini**, che in Windows XP si trova nella directory **Documents and Settings*il_tuo_nome_utente*\Application Data\Bioshock2**, mentre in Windows Vista e 7 è in **Utenti\ *il_tuo_nome_utente*\ AppData\Roaming\BioShock2**, e fanne immediatamente una copia di sicurezza. Poi, apri il file in questione con il **Blocco note** di Windows e abbina ai tasti funzione uno dei codici elencati qui di seguito. Dopo averlo fatto, chiudi salvando il file **User.ini**, avvia il gioco e premi i tasti abbinati per ottenere l'effetto desiderato. Il codice **fly** serve per volare, **ghost** ti permette di passare attraverso le pareti, con **killpawns** eliminerai all'istante tutti i nemici presenti in un livello e con **god** diventerai invincibile.

anche facili da utilizzare, dato che si tratta semplicemente di digitare delle paroline "magiche" mentre si gioca. L'unico limite è che alcuni dei codici funzionano solo quando il Tree of Wisdom ha raggiunto una certa altezza. Comunque, bando alle ciance, eccoli: **future** conferisce agli zombi delle ombre futuristiche, **dance** fa in modo che ballino e **Mustache** fa spuntare i baffi ai tuoi assalitori. Poi, trovo molto divertenti anche il codice **pinata**, che genera una pioggia di dolcetti ogni volta che ammazzi uno zombi, e **daisies**, che fa fiorire delle margherite nel punto in cui un nemico ci lascia le penne.

ASSASSIN'S CREED II

B Ciao Skulz,
sono sicuro che sarai in grado di aiutarmi, dato che sto per chiederti un suggerimento per un gioco troppo bello perché tu non l'abbia provato. Si tratta di *Assassin's Creed II*, nel quale, come ben saprai, ci sono tantissimi tesori da trovare. Bene, sono riuscito a trovarli quasi tutti, ad alcuni devo ancora arrivare, ma ce ne sono due che proprio non riesco a individuare, benché sia in possesso della mappa che me li segnala. Sono a Monteriggioni, e gli oggetti dei miei desideri sembrano essere uno sulla torre nei pressi dell'entrata di Villa Auditore e l'altro è nell'angolo in alto a destra, dalle parti della cripta. Il problema è che sulla torre non riesco a salire e nella cripta non sono in grado di entrare. Aiuto, per favore.

Mirko93

R Ciao Mirko, complimenti per esserti messo a caccia di tesori in *Assassin's Creed II*. Personalmente, l'ho trovata la cosa più divertente da fare di tutto il gioco. Dunque: a Monteriggioni lascia pure perdere la torre e sistema il pozzo, invece, per poterlici calare dentro e da qui raggiungere una galleria che ti condurrà a un paio di tesori. Poi, per un altro tesoro, se non ricordo male, devi fare il giro dalla miniera, in cui ti puoi introdurre dopo i lavori di sistemazione del caso.

L'orda di Non Morti di *Plants vs. Zombies* può essere modificata con dei codici per un divertimento extra.

Trovare tutti i tesori di *Assassin's Creed II* non è facile, soprattutto quando ci si deve infilare sotto terra.

Quesiti dal passato UFO: Aftershock

D Ciao Skulz,
ho scoperto in edicola un'edizione speciale di GMC dedicata alla fantascienza, con allegato *UFO: Aftershock*. Devo dire che non conoscevo questo gioco, ma adesso mi sto appassionando, anche se lo trovo abbastanza impegnativo. Non è che esistono dei trucchi?

Maritozzo

R Ciao Maritozzo, per imbrogliare in *UFO: Aftershock* devi modificare la riga **Destinazione** nella finestra **Proprietà** relativa all'icona del gioco che viene creata sul desktop in fase d'installazione: dopo **UAS.exe**, lasciando uno spazio bianco, devi scrivere **enable_system_console=true**. A questo punto, dopo aver avviato il gioco, ti sarà sufficiente premere il tasto **ò** per aprire la console di comando e poter inserire uno dei seguenti codici: **win_mission** per completare all'istante la missione in corso, **full_heal** per ripristinare il massimo dell'energia a tutte le unità, **untouch** per rendere invincibili i soldati, **full_stores** per far apparire nel tuo magazzino tutti gli oggetti e **build_all** per completare subito tutti i progetti delle basi.

giocando per la prima volta in vita mia a un gioco della serie *Hidden & Dangerous*, per la precisione al secondo episodio – so che è roba vecchiotta, ma volevo provarlo! E ho fatto bene, perché grafica a parte mi piace un sacco. Solo che è un po' difficile. Per esempio, adesso sono rimasto bloccato al livello che si chiama Lupo di Mare: Incursione. Ho messo le cariche esplosive sulle navi e ora ho il compito di portarmi a casa l'Enigma. Solo che, appena cerco di salire a bordo del dragamine, vengo scoperto dalle sentinelle, che fanno scattare l'allarme! Mi sai dire come posso fare?"
Accidenti Stekkius, una richiesta impegnativa, oltre che un po' "tardiva". Proprio non riesco ad aiutarti, ma provo a sentire se a casa c'è qualche nostalgico alle prese con il tuo stesso gioco.

D "Ciao Skulz, non è che per caso riesci a recuperarmi qualche trucco per *Judge Dredd: Dredd Vs. Death*?" Ehi **Luca**, ma qui siamo in piena fiera dell'antiquariato! Mi sono dimenticato di questo gioco da anni, ormai, quindi non mi rimane che provare con la telefonata a casa... pronto?

MA QUESTA BACCHETTA... È UN'ARMA!

Harry Potter e i Doni della Morte sarà uno sparatutto in terza persona, ma in questo caso le canoniche armi da fuoco vengono sostituite dagli incantesimi del protagonista, che vanno sfruttati in maniera "tattica". Ognuno di essi possiede dei tempi di ricarica ben definiti, quindi sarà necessario impostare gli attacchi in maniera mirata, così da avere la meglio sui nemici utilizzando un approccio ingegnoso, piuttosto che "brutale". Con l'attacco magico chiamato "Confundus ", per esempio, si possono convertire gli avversari in alleati, così da farli combattere al nostro fianco, ma ci sono tanti altri incantesimi prelevati dall'universo di Harry Potter (Stupeficium, Confringo, Wingardium Leviosa, Expecto Patronum e via di questo passo).

HARRY POTTER E I DONI DELLA MORTE

Harry! Cosa ti è accaduto? Perché quell'aria scura?

- **SVILUPPATORE** EA Bright Light Studios
- **GENERE** Sparatutto in terza persona
- **CASA** EA
- **INTERNET** www.electronicarts.it

HARRY POTTER E I DONI DELLA MORTE CAMBIERÀ L'IDEA CHE AVETE DI HARRY POTTER PERCHÉ:

- **È un gioco dalle tinte fosche e cupe, centrato sui combattimenti.**
- **Le magie saranno sofisticate e belle da vedere.**
- **Il motore grafico sembra promettere faville, sotto il profilo tecnico.**
- **Harry Potter non è mai stato tanto "cattivo" e "adulto".**

HARRY Potter è profondamente cambiato, e l'universo che lo circonda, da oggi in poi, non sarà più lo stesso.

Questo è il messaggio che Darren Potter, Kelvin Tuite e Matt Birch, rispettivamente producer, art director e creative director di EA Bright Light, sembrano volerci trasmettere nel corso della visita agli studios di Guilford per la presentazione del nuovo episodio della serie di EA dedicata al maghetto di J. K. Rowling, *Harry Potter e i Doni della Morte*. È dalle parole degli stessi creatori del gioco che arrivano le conferme. Secondo Potter (non Harry, ma Darren il producer del gioco), infatti, la fascia di età dei fan di *Harry Potter* ha subito un "drammatico innalzamento" dopo la pubblicazione di *Harry Potter e il Principe Mezzosangue*, quindi non avrebbe avuto alcun senso continuare a sviluppare giochi indirizzati a un pubblico di giovanissimi, visto e considerato che, notoriamente, gli adolescenti preferiscono storie macabre e "sanguinolente".

Qual è, dunque, la nuova strada intrapresa dagli sviluppatori? Cosa avrà di tanto diverso e speciale questo nuovo episodio, rispetto a quelli pubblicati negli ultimi anni sotto etichetta EA? La risposta è semplice:

"L'INTENZIONE DEGLI SVILUPPATORI È DI RIVOLGERSI AI GIOCATORI DURI E PURI"

Harry Potter e i Doni della Morte non è il solito gioco di esplorazione a base di enigmi e piattaforme cui siamo stati abituati da tempo, ma piuttosto uno sparatutto in terza persona, con la bacchetta del protagonista utilizzata come "mitra spara-incantesimi", gli avversari più sinistri, diabolici e spaventosi che mai e tanti bei ripari dietro cui acquattarsi, che ricordano *Gears of War*.

L'intenzione degli sviluppatori, insomma, è di rivolgersi direttamente ai giocatori duri e puri, creando un titolo su misura per loro, che sia in grado di affascinare sotto il profilo tecnico-visivo e che mostri, al contempo, una meccanica in linea con i loro gusti. La sfida consiste nel riuscire a creare un sistema di combattimento efficace e galvanizzante senza, di fatto, ricorrere alle armi (per saperne di più, vi suggeriamo di dare un'occhiata al riquadro "Ma questa bacchetta è un'arma!"), visto che, come dichiarato dai programmatori: "Harry Potter, comunque, non ucciderà mai nessuno". Diamine, ce lo auguriamo: evviva i cambiamenti, ma non esageriamo adesso!

GIOCHI COMPUTER

Gli sviluppatori di Bright Light sembrano aver svolto un ottimo lavoro con le luci!

Grazie al cosiddetto "FACS" ("Facial Action Coding System"), le animazioni del viso appariranno più realistiche che mai.

Le pieghe sulla felpa di Harry si modificano in tempo reale mentre cammina.

I Doni della Morte ha abbandonato la strada del gioco d'esplorazione per ragazzi, e la bacchetta del protagonista si è "trasformata" in una specie di "mitra spara-incantesimi".

DATA DI USCITA AUTUNNO 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Bright Light Studios
- **Provenienza:** Guildford (nei pressi di Londra)
- **Storia:** Nato da una costola di Bullfrog (acquistata da EA nel 1995), lo studio (conosciuto anche come EA UK) lavora a stretto contatto con Warner e con la Rowling, ed è specializzato da anni nei giochi ispirati all'universo di Harry Potter.
- **Li conosciamo per:** *Harry Potter e il Principe Mezzosangue.*

ATTENDERE PREGO!

Harry Potter e i Doni della Morte dovrebbe essere ultimato per il prossimo autunno.

SCOOP
prima occhiata

AMNESIA
THE DARK DESCENT

Le tenebre possono nascondere terribili segreti!

■ **SVILUPPATORE** Frictional Games ■ **GENERE** Survival horror
■ **CASA** Frictional Games ■ **INTERNET** www.frictionalgames.com

***AMNESIA: THE DARK DESCENT* VI TERRÀ INCHIODATI ALLO SCHERMO PERCHÉ:**

- Ha una trama misteriosa e affascinante.
- L'esplorazione dei livelli sfrutterà l'interazione fisica con l'ambiente.
- Gli effetti grafici contribuiranno a creare un'atmosfera horror.
- Enigmi e rompicapi sono ben congeniati.

ALCUNI sviluppatori indipendenti hanno un merito indiscusso: quello di rompere gli schemi e proporre un approccio diverso rispetto agli schemi di genere cui siamo abituati.

Così, può accadere di trovarsi davanti un survival horror come *Amnesia: The Dark Descent* e rimanere disorientati dal fatto che non avremo una sola arma per affrontare i nemici che incontreremo sul nostro cammino.

Il nostro personaggio, Daniel, si risveglia senza memoria in un castello fatiscente, avvolto dalle tenebre e apparentemente disabitato. Il suo obiettivo sarà di cercare una via di fuga da quello che ha tutto l'aspetto di un incubo popolato da rumori inquietanti, urla agghiaccianti e strani fenomeni paranormali che metteranno a repentaglio l'equilibrio mentale dell'eroe. Anche il buio e i ricordi causeranno uno stato di tensione e agitazione al malcapitato, il quale dovrà assumere delle pozioni tranquillanti quando la sua salute mentale raggiungerà un livello di ansietà tale da distorcere la nostra visuale di gioco. A tal proposito, gli sviluppatori hanno scelto di adottare il punto di vista in prima persona del protagonista, cercando di riprodurre la realtà per mezzo dei suoi occhi. Assisteremo, dunque, ai flashback, riusciremo a percepire la paura e l'angoscia di Daniel quando i contorni degli oggetti cominceranno a tremare, oppure il

"LA MIGLIOR STRATEGIA SARÀ QUELLA DI SCAPPARE O NASCONDERSI NELL'OSCURITÀ"

suo stato confusionale quando la telecamera oscillerà e le prospettive visuali si deformeranno. L'interazione fisica con l'ambiente circostante, resa possibile grazie al motore grafico HPL2, sarà simile a quella già vista nella serie *Penumbra*. Saremo in grado di afferrare, lanciare e spostare quasi ogni oggetto, e ciò sarà utile per proseguire nel gioco o per raccogliere oggetti da inserire nell'inventario e utilizzare in altre circostanze, oppure ancora per salvarci la pelle in situazioni di pericolo. Come già accennato, non avremo armi a nostra disposizione. Ci saranno dei nemici, ma non dei veri e propri scontri, dato che la miglior strategia di gioco sarà quella di scappare, nascondersi e accovacciarsi dietro un barile, nell'oscurità, oppure dentro un armadio.

Nel corso della nostra prova con una versione in corso d'opera di *Amnesia: The Dark Descent* abbiamo anche dovuto risolvere dei rompicapi che si assestano su un buon livello di difficoltà, alcuni facoltativi altri necessari per accedere a nuove aree di gioco. La struttura aperta dei livelli ci verrà in aiuto, qualora avessimo bisogno di tornare indietro a recuperare alcuni oggetti che ci erano sfuggiti, necessari alla risoluzione degli enigmi.

Stando a quanto dichiarato dagli sviluppatori, il gioco dovrebbe essere rigiocabile al punto da garantire finali diversi a seconda della profondità con cui abbiamo esplorato i livelli. GIOCHI COMPUTER

Tramite il mouse potrete interagire con la maggior parte degli oggetti dell'ambiente.

La luce è sapientemente dosata con le tenebre, ma avrete sempre bisogno di una lanterna.

Dall'inventario sarà possibile migliorare la salute di Daniel e combinare alcuni oggetti.

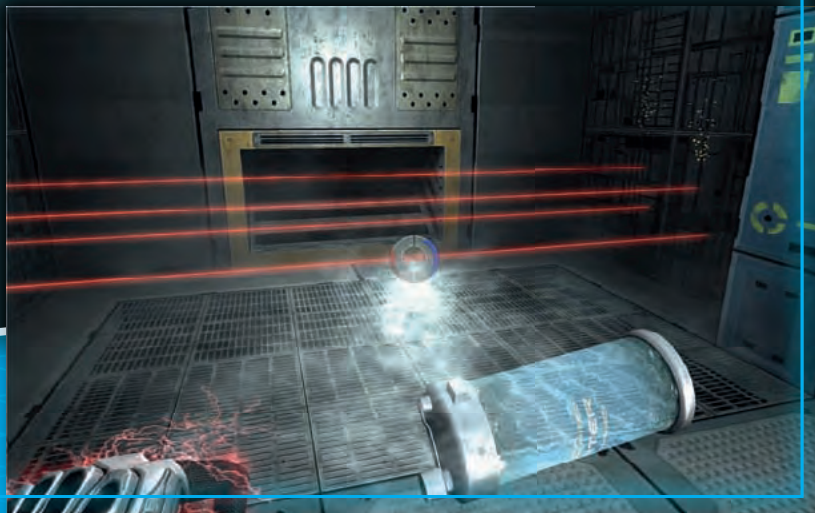
Solo alcuni enigmi saranno veramente indispensabili per proseguire nel gioco.

DATA DI USCITA 8 SETTEMBRE 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Frictional Games
- **Provenienza:** Svezia
- **Nati nel:** 2006
- **Storia:** Frictional Games è un piccolo sviluppatore indipendente svedese, formato da cinque membri. È noto per la serie di survival horror *Penumbra*. I titoli di Frictional Games sono mossi dall'HPL, un motore grafico creato dallo stesso team di sviluppo e giunto alla seconda versione con l'HPL2. Da tre anni, il team svedese è impegnato con lo sviluppo di *Amnesia: The Dark Descent*, che attualmente non ha un distributore. Frictional Games sta finanziando l'intero progetto solo grazie alle vendite e alle prevendite dei suoi titoli
- **Li conosciamo per:** *Penumbra: Overture; Penumbra: Black Plague* e l'espansione *Requiem*.

ATTENDERE PREGO!

Amnesia: The Dark Descent verrà pubblicato a settembre 2010.

Aggira trappole, supera gli ostacoli e risolvi puzzle ambientali, neutralizzando gli avversari robotici!

Esplora la labirintica stazione in cui è conservato ciò che resta dell'umanità!

Guanto Rosso e Guanto Blu: usali entrambi per compiere acrobazie gravitazionali da capogiro!

Usa i guanti telecinetici per piegare la fisica al tuo volere: magnetizza, maneggia, lancia oggetti e accessori!

IL DESTINO DEL GENERE UMANO È NELLE TUE MANI!

In un futuro post-apocalittico, gli esseri umani sono costretti a vivere in celle criogeniche poste in una stazione nel sottosuolo, in attesa che la superficie terrestre torni di nuovo abitabile. In questo mondo da incubo, la giovane Ashley Simms viene risvegliata da O.S.C.A.R., il sistema di sicurezza della stazione, per risolvere un guasto al generatore centrale che rischia di portare a morte certa tutti gli umani ibernati. Vestiti i panni di Ashley, avrai solo 10 ore di tempo per completare la missione e salvare ciò che rimane del genere umano!

SALVA L'UMANITÀ DALLA CATASTROFE!

DRAGON AGE II

Dopo avere raccolto alla grande l'eredità di *Baldur's Gate*, la saga di *Dragon Age* sta per tornare alla carica. Un nuovo protagonista, nuove lande, nuovi compagni e, non ultime, nuove crisi politiche e psicologiche attendono il giocatore nell'immenso e violento mondo creato da BioWare. **Vincenzo Beretta** si è precipitato a cavallo di un drago negli studi di Edmonton per scoprire che cosa ci attende.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** BioWare
- **Data di uscita:** 2011
- **Internet:** http://dragonage.bioware.com
- **Giochi precedenti:** Dopo aver esordito, curiosamente, con un gioco basato su scontri tra Mech (*Shattered Steel*) BioWare è stata tra le principali esponenti del genere dei GdR per tutti gli anni 2000, grazie a una serie di pietre miliari come *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*, *Jade Empire*, *Knights of the Old Republic*, *Mass Effect* e *Dragon Age*. Attualmente, BioWare è al lavoro sul MMORPG *Star Wars: The Old Republic*, basato sull'universo creato da George Lucas.

Gli studi di BioWare a Edmonton, dove sono nati capolavori come *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights*, sono senz'altro tra i più curiosi che ci sia mai capitato di visitare.

L'edificio, un tempo, era un ospedale situato alla periferia della città, nel mezzo delle verdi e sterminate pianure canadesi. Di fronte a esso, oggi, sorge un modernissimo albergo le cui ali, congiungendosi al vecchio edificio, formano un quadrilatero. Tale vasto spazio, sormontato da un'elegante struttura di cristallo, è stato trasformato in una spaziosa piazza al coperto, completa di giardini, fontane e locali. I creativi di BioWare hanno quindi una cittadina in miniatura nella quale incontrare gli amici, bere qualcosa e rilassarsi anche durante i gelidi inverni del nord. Ed è proprio qui che siamo stati accolti nel nostro primo viaggio di esplorazione nelle terre di *Dragon Age II*.

IL VENTO TRA I CAPELLI

Il gruppo di questa nuova puntata è rimasto pressoché lo stesso che ha dato alla luce *Dragon Age: Origins*, e gli sviluppatori hanno raccolto tutte le opinioni espresse dai giocatori in merito al primo titolo, concentrandosi soprattutto sulle sue debolezze. Il risultato è una "mappa" che ha guidato i programmatori durante la progettazione di *DA II*. In particolare, BioWare ha deciso di concentrarsi su tre punti: dare al gioco un'iniezione di adrenalina; creare una veste grafica ancora più peculiare (definita "più cupa, sanguinaria e visivamente attraente"); e, infine, garantire agli avventurieri una risposta immediata alle proprie azioni: ogni volta che verrà inviato un comando o premuto un tasto, sullo schermo accadrà subito qualcosa. In sintesi, per citare BioWare, "il giocatore avrà la sensazione di percorrere *Dragon Age II* come a cavallo di un potente drago, sentendo il vento tra i capelli".

Tale espressione, tanto appropriata all'ambientazione quanto curiosa, è stata usata come riferimento a partire dalla veste grafica. Secondo BioWare, una delle critiche più diffuse su *Origins* ha riguardato la grafica "antiquata e priva di personalità". Per quanto noi, su questo punto, dissentiamo, per *Dragon Age II* gli artisti canadesi hanno deciso di puntare su uno stile visivo più impressionista, e basato sul concetto (proprio dell'illustrazione, ma anche dell'architettura) dell'uso degli "spazi negativi". In sostanza, invece di riempire ogni angolo dello schermo di particolari, *DA II* evidenzierà gli elementi più significativi di ogni scena utilizzando aree vuote (i summenzionati "spazi negativi") affinché essi si staglino con maggior forza contro gli sfondi. Due esempi pratici di tale stile (oltre alle immagini di anteprima che vedete in queste pagine) sono le illustrazioni fantasy classiche di artisti come Frazetta e il peculiare stile di pellicole come "Sin City" di Robert Rodriguez (del 2005). Ancora più presente sarà l'aspetto "sanguinario" delle battaglie, con nemici che, letteralmente, esploderanno se centrati da armi o incantesimi particolarmente potenti. Le architetture delle nuove regioni che visiteremo saranno caratterizzate da linee austere e strutture monolitiche, che lasciano poco spazio a eleganza e bellezza classica.

L'OMBRA DEL PASSATO

Dragon Age II presenterà un nuovo punto di partenza per il giocatore. Pur tenendo in considerazione gli eventi di *Origins* e della sua espansione *Awakening*, la trama sarà perfettamente fruibile anche da chi non si è mai accostato a questo GdR. Interessante è l'introduzione di un nuovo protagonista, del quale, come in *Origins*, potremo liberamente decidere sesso, professione e caratteristiche – elementi che, fin dal principio, avranno un impatto concreto sulla trama.

Uno degli elementi più originali di *DA II* sarà la sua struttura narrativa. Invece di una storia che conduce dal punto "A" al punto "B" (sia pure con tutta la libertà di scelta possibile da parte del giocatore), il gioco inizierà... dalla fine. Siamo ben dieci anni dopo gli eventi di *Awakening*, alla vigilia di una grande battaglia che potrebbe cambiare i destini di Thedas (il mondo in cui è ambientata la saga), e il nostro eroe è il comandante di uno degli eserciti. Ma come è giunto in quella posizione? Voci e dicerie raccontano che, dieci anni prima, lui (o lei) era stato uno dei pochi sopravvissuti del Disastro di Ostagar, quando la Prole Oscura aveva spazzato via gli eserciti del regno di Federlen (dando il calcio d'inizio a *Origins*). Ma come ha potuto un soldato sbandato divenire il più importante generale della landa? Le avventure di *DA II* risponderanno a questa domanda.

L'elemento cruciale della narrazione è che l'eroe, partito il primo "flashback" rimane comunque libero di compiere le proprie scelte. Ogni volta che dal presente si getta "uno sguardo indietro", al giocatore viene presentato un

DALLE ORIGINI

BioWare assicura che la versione PC di *Dragon Age II* offrirà "un'esperienza il più possibile simile a quella di *Dragon Age: Origins*". È quasi certo, però, che i contenuti di *DA II* non saranno compatibili con l'editor del primo capitolo, e non è certa la pubblicazione di una utility simile per la seconda puntata.

DRAGHI ANIMATI

Dragon Age deve avere colpito molto la fantasia dei creativi del Sol Levante, visto che all'inizio di giugno è giunta la notizia che FUNimation (il maggiore distributore statunitense di "anime") ha firmato un accordo con BioWare per la realizzazione di uno o più OAV ambientati nell'universo del gioco (gli OAV sono episodi per il mercato home-video di qualità superiore a quella di una normale puntata televisiva, anche se non pari a quella cinematografica). A Edmonton ci hanno confermato che i lavori sono già in corso, anche se hanno tenuto la bocca cucita su trama e contenuti. A parte ciò che riguarda l'ambientazione, al momento non sappiamo se e quali saranno i collegamenti con la trama dei giochi.

NARRATIVA CLASSICA

Per la peculiare struttura narrativa di *Dragon Age II*, lo sceneggiatore capo del gioco Mike Laidlaw si è rifatto ad alcuni classici della letteratura. "Tutti ricordiamo la storia di Frankenstein come quella dello scienziato che costruisce un mostro utilizzando parti di corpi umani, ma pochi sanno che il romanzo, in realtà, inizia con una spedizione polare che si imbatte nello scienziato nel mezzo dei ghiacci. Il racconto vero e proprio è la lenta ricostruzione degli eventi narrata dal dottor Frankenstein al capo-spedizione. In modo simile, l'Odissea di Omero inizia con Telemaco che parte in cerca del padre, e Ulisse che vive da sette anni sull'isola di Calipso. Lasciata Calipso, Ulisse raggiunge l'isola dei Feaci, ed è qui che egli narra la storia della sua odissea come la conosciamo tutti. Per *DA II* ci è sembrato affascinante esplorare, per una volta, questo peculiare modo di raccontare".

AMORI DURATURI

Dragon Age II manterrà la tradizione BioWare secondo cui il protagonista potrà intessere romantiche vicende con i Personaggi Non Giocanti. Con una trama distribuita nell'arco di dieci anni, però, appare chiaro che tali storie non potranno avere le caratteristiche "fiammeggianti e travolgenti" di una passione che si consuma nell'arco temporale relativamente breve di un'avventura. In effetti, gli sceneggiatori hanno confermato che la trama seguirà anche le evoluzioni sentimentali dell'eroe nell'arco della decade in cui si svolgono gli eventi di *DA II*. Cosa ciò implicherà, però, potremo scoprirlo solo giocando...

La nuova veste grafica utilizzerà un forte contrasto tra gli elementi-chiave della scena e gli spazi vuoti contro cui si stagliano.

COMBATTIMENTI ATLETICI

Dopo l'acquisizione da parte di EA, il team di sviluppo di *Dragon Age* (che, lo ricordiamo, è di base a Edmonton, in Canada) ha potuto accedere agli studi di motion capture situati nella vicina Vancouver. Si tratta, per essere chiari, degli stessi utilizzati per le animazioni dei giocatori delle serie di EA Sports. Gli animatori di BioWare, però, sottolineano che tradurre in immagini digitali i movimenti di qualcuno che mulina una spada non è sufficiente. Ogni creatura ha una propria anatomia, talvolta simile a quella umana, talvolta completamente diversa. Anche nel primo caso, la postura, i movimenti di arti e articolazioni, e il modo di attaccare e sferrare i colpi di, per esempio, un gigantesco orco, saranno sensibilmente diversi da quelli di un umano o di un elfo. Per questa ragione, una volta ottenute le animazioni di base, i creativi le manipolano usando software dedicati, sotto la guida del direttore artistico. Nel caso di alcune creature particolarmente "aliene", inoltre, tutti i movimenti sono creati su computer, senza l'ausilio di attori virtuali.

Per le animazioni dei personaggi, BioWare si avvale degli studi di motion capture di EA Sports, in Vancouver.

> "La trama inizierà dalla fine, e scopriremo poco a poco cosa è accaduto"

momento cruciale della vita del protagonista, un intero "mini-arco narrativo" nel quale potrà decidere come comportarsi. Alla fine di ogni capitolo, la trama torna al presente, dove vari personaggi commentano gli eventi. Nel frattempo, il motore di gioco elabora il capitolo successivo in base alle scelte fatte dal protagonista in quello precedente – e, dal momento che la narrazione copre dieci anni, e che quindi tra due capitoli può anche passare molto tempo, sarà possibile vedere alcune delle conseguenze "strategiche" delle nostre azioni.

A rimanere integra sarà, come detto, la libertà di scelta, sia morale, sia nel modo di affrontare i problemi. *Dragon Age II* riprende dal primo titolo un vasto cast di Personaggi Non Giocanti, individualmente caratterizzati da inclinazioni e motivazioni, e le nostre azioni detteranno il loro atteggiamento nei nostri confronti.

BOTTE DA DRAGHI

"I boss saranno ancora più grossi!", così hanno esordito i creativi di BioWare parlando del combattimento, delineando però poi in maniera più dettagliata le modifiche che troveremo nel gioco. Gli scontri di *DA II* vedranno ancora fino a quattro personaggi coordinare i propri talenti nel tentativo di abbattere le schiere di avversari. BioWare ha comunque cercato di accorciare i "tempi morti" riscontrati da alcuni nelle battaglie di *Origins*. Alcune di esse sono, in verità, molto semplici: per fare un esempio, nel primo gioco, quando si dava l'ordine a un arciere di scoccare un dardo, il programma mostrava l'animazione del personaggio che estraeva la freccia dalla faretra, la incoccava e quindi tirava contro il nemico. In *DA II* gli arcieri, dopo ogni colpo, incoccheranno automaticamente il dardo successivo e saranno, quindi, sempre pronti all'azione. In generale, il giocatore potrà essere certo che, ogni volta che impartirà un ordine ai personaggi, accadrà immediatamente qualcosa.

Nella versione da noi provata a Edmonton (e ancora in fase di sviluppo) la visuale era limitata alla terza

In *Dragon Age II* incontreremo alcune delle creature più grandi mai viste in un GdR per PC.

PSICOLOGIA ARCHITETTONICA

Gli artisti di BioWare ci hanno rivelato che l'architettura delle varie regioni di Thedas riflette lo spirito dei popoli che vi dimorano. Per Ferelden, questo spirito era "difesa", e ciò si traduceva con fortificazioni, barriere e stretti passaggi – il tutto, a causa della scarsità di legno nella regione, basato principalmente sulla roccia. Per i territori di Kirkwall (la città a nord di Federlen al cuore del nuovo capitolo) tale concetto è "prigionia": la città difende e controlla lo stretto marittimo da cui si accede al mare interno di Waking (un po' come Gibilterra per il Mediterraneo), ma la parola identifica anche la bussola morale del gioco. I personaggi (sia l'eroe, sia coloro che incontrerà) sembrano costantemente condannati a seguire i passi di un destino immutabile, e la lotta per riaffermare il proprio libero arbitrio sarà uno dei punti-chiave della trama.

La grafica di alcune creature è stata rivista e modificata rispetto a *Origins*, per adattarla al nuovo stile di *Dragon Age II*.

persona: il giocatore controllava un personaggio alla volta, mentre gli altri erano gestiti dall'Intelligenza Artificiale (anche qui, comunque, programmabile tramite un apposito menu). Era però possibile passare fluidamente dall'uno all'altro, in modo da concentrare l'attenzione sull'eroe che, in un dato momento, rappresentava la "punta di diamante della nostra strategia". Sia come sia, in *DA II* rimane l'opzione della "pausa in ogni momento", ovvero la possibilità d'interrompere l'azione e decidere con calma cosa ogni personaggio dovrà fare, prima di riprendere il combattimento.

Eroi giocanti e non giocanti saranno ancora liberamente personalizzabili, ma BioWare ha cercato di rendere ancora più nette le differenzazioni tra le tre professioni-base. In linea generale, i guerrieri saranno in grado di assorbire molti danni, i ladri di evitare i colpi nemici e i maghi di infliggere distruzione su vasta scala. Parlando di personalizzazione, il numero delle magie è stato leggermente ridotto, ma ognuna di esse potrà essere modificata e potenziata a piacere man mano che il personaggio che ne è in possesso passerà di livello. Per esempio, una palla di fuoco potrà fare più danni, oppure colpire in un'area più vasta. Lo stesso accadrà con alcune abilità. In più, visto il grande successo riscosso dalle animazioni speciali che si potevano ammirare quando i guerrieri sferravano il colpo mortale a un mostro, in *DA II* anche le magie avranno i loro "effetti speciali" nel caso di attacchi decisivi particolarmente spettacolari.

IL TEMPO TRA LE MANI

BioWare promette, infine, che l'esperienza narrativa sarà ancora più intensa e profonda di quella, già ottima, di *Origins*. Il gioco sarà leggermente più corto, ma ci saranno molti più eventi di rilievo, scanditi con maggiore intensità. Inoltre, stando agli sceneggiatori, il mondo di *Dragon Age II* sarà il più "reattivo" tra quelli creati finora da BioWare, ovvero quello in cui le nostre decisioni avranno l'impatto maggiore. In più i Personaggi Non Giocanti avranno non solo una storia passata, ma anche obiettivi personali che cercheranno di portare avanti con o senza di noi.

Parlando di "cose mai viste", in effetti non c'è mai stato, a nostra memoria, un altro gioco di ruolo che abbia cercato di coprire in dettaglio ben dieci anni nella vita di un personaggio. La versione in corso d'opera mostrataci a Edmonton ha confermato il consueto impegno di BioWare nel ricreare un mondo e le sue problematiche fin nei minimi dettagli, e alcuni dei personaggi sono così profondamente caratterizzati (dall'aspetto al modo in cui "appaiono in scena"), che già non vediamo l'ora di conoscerli meglio. Tutto ciò che manca per intraprendere un nuovo viaggio nelle terre di Thedas è una data d'uscita, al momento non ancora annunciata. GIOCHI COMPUTER

quando il gioco si fa duro

SOLO 68,00 €
ricevi 13 numeri più 13 GIOCHI COMPLETI e 13 DVD DEMO
se rinnovi con carta di credito via Web

In pratica è come ricevere 4 NUMERI GRATIS all'anno!

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

*Offerta valida fino al 18 agosto 2010

MasterCard
VISA
Diners Club International
Sprea editori
ITALY

I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita

GMC 154 – Aprile 2009
Avventura e horror vi terranno incollati al monitor!
PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD

GMC 155– Maggio 2009
Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato!
NEED FOR SPEED CARBON

GMC 156 – Giugno 2009
Lara Croft in un'avventura indimenticabile!
LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

GMC 157 – Luglio 2009
Un intero sistema solare da conquistare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR SOULSTORM

GMC 158 – Agosto 2009
Un'epopea sconfinata, tra battaglie e commerci nello spazio!
X3 REUNION 2.0

GMC 159 – Settembre 2009
La migliore unione di GdR fantasy e strategia in tempo reale!
SPELLFORCE 2 + DRAGON STORM

GMC 160 – Ottobre 2009
Uno dei più emozionanti FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale!
MEDAL OF HONOR AIRBORNE

GMC 161 – Novembre 2009
Uno degli spararatutto tattici più riusciti di sempre!
RAINBOW SIX VEGAS 2

GMC 162 – Dicembre 2009
Decidi i destini dell'universo al comando di immense flotte spaziali!
SINS OF A SOLAR EMPIRE

GMC 163 – Natale 2009
Sconfiggi il Male che si annida in Central Park!
ALONE IN THE DARK

GMC 164 – Gennaio 2010
Riporta la pace in un mondo fantasy sull'orlo della distruzione!
KING'S BOUNTY THE LEGEND

GMC 165 – Febbraio 2010
Dai la caccia al male e annientalo, nel gioco concepito dal genio dell'horror Clive Barker!
CLIVE BARKER'S JERICHO

E3 2010
La partita è appena cominciata!

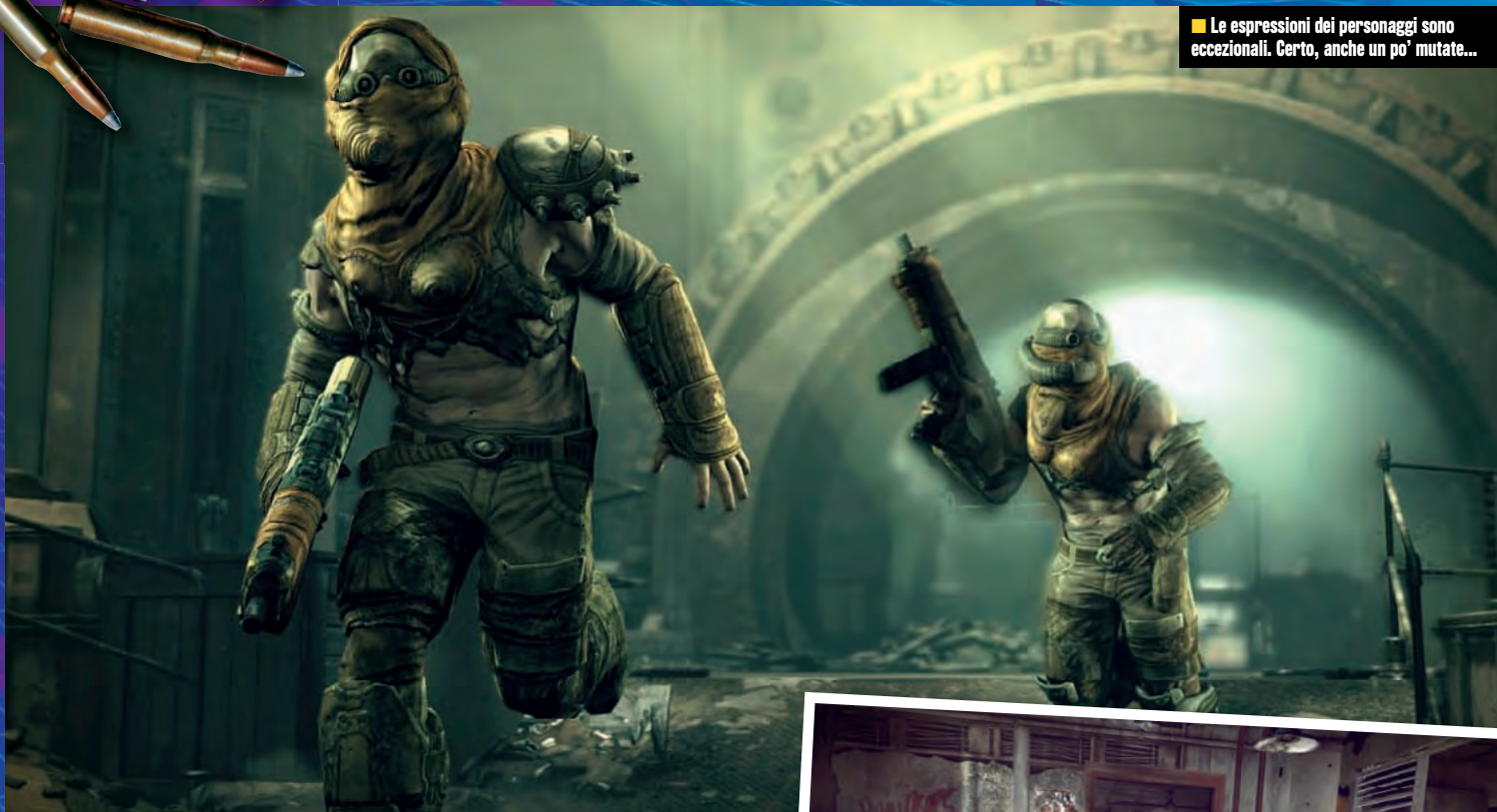
L'Electronic Entertainment Expo 2010, la manifestazione più importante per l'intero settore dei videogiochi, ha segnato un vero e proprio ritorno alle origini: due piani più corridoi del Los Angeles Convention Center pieni zeppi di giochi di tutti i tipi e per tutti i gusti. La notizia migliore è che praticamente tutti (tolti quelli pensati appositamente per console, come i titoli Wii) sono previsti anche per PC. E, volendo sottolineare l'ovvio, la nostra beneamata e preferita piattaforma di gioco è senza dubbio quella su cui i giochi danno il meglio! Nelle prossime pagine, troverete un reportage sui titoli che arriveranno su PC dal prossimo settembre a fine 2011: come potrete vedere, i giochi non mancano. Paolo Paglianti e Fabio Bortolotti vi raccontano com'è andata!

TUTTI I GIOCHI CHE VI TERRANNO INCOLLATI AL PC

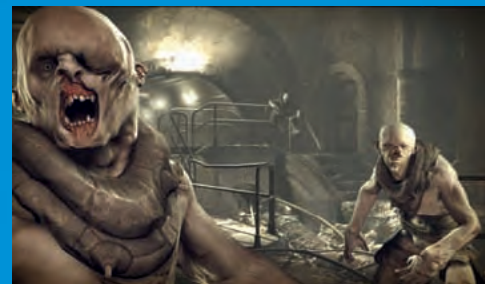
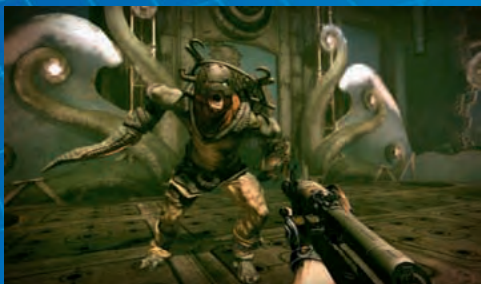
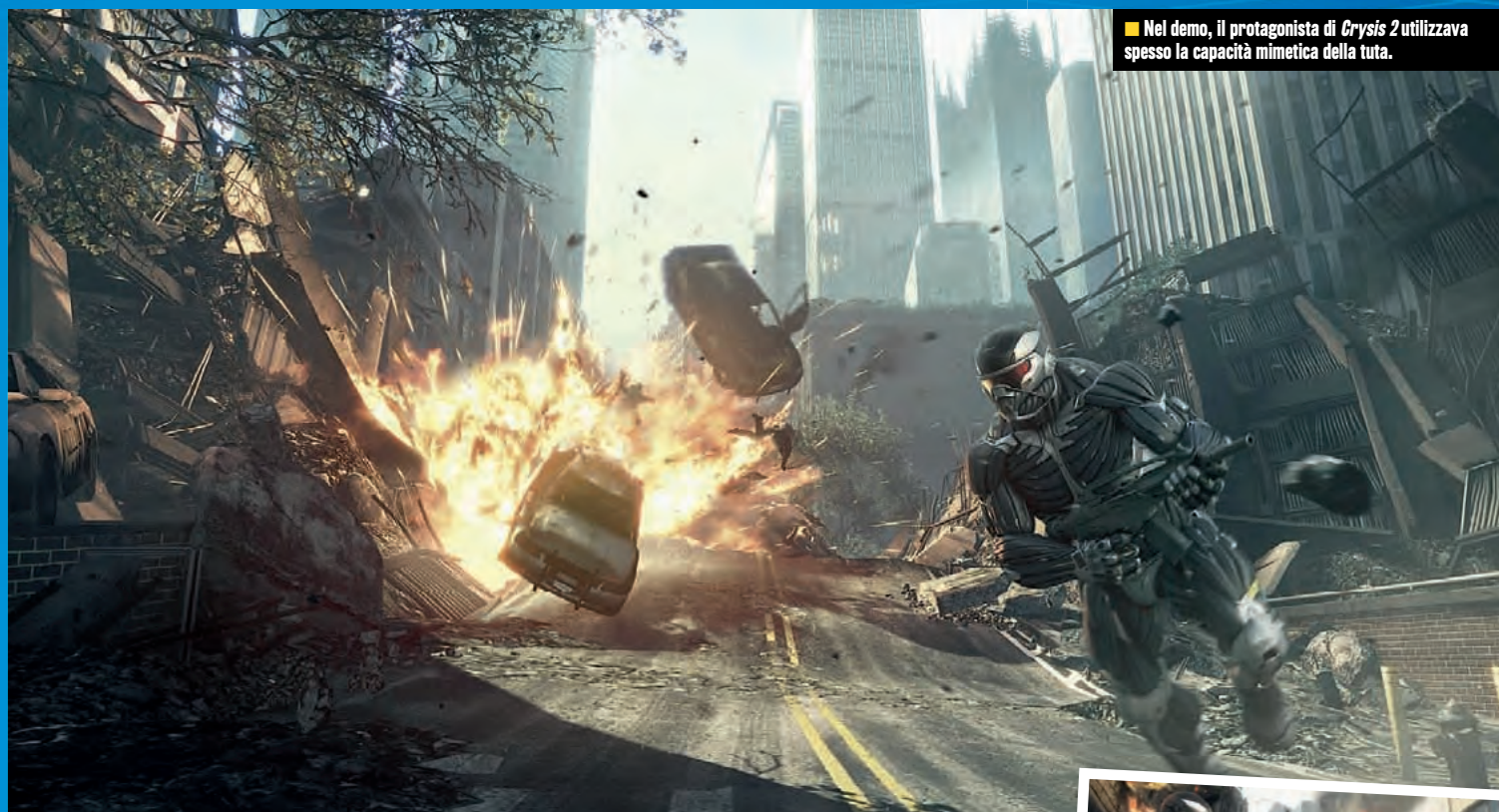
- All Points Bulletin
- Arcania: Gothic 4
- Assassin's Creed Brotherhood
- Battlestar Galactica
- Brink
- BulletStorm
- Call of Duty: Black Ops
- Civilization V
- Crysis 2
- Dead Space 2
- Deus Ex: Human Revolution
- Driver San Francisco
- End of Nations
- F.3.A.R.
- F1 2010
- Fallout New Vegas
- Ghost Recon Future Soldier
- Gray Matter
- Homefront
- Hunted: The Demon's Forge
- Il Signore degli Anelli – La Guerra del Nord
- LEGO Star Wars III: The Clone Wars
- Mafia II
- Medal of Honor
- Monkey Island 2
- Nail'd
- Need for Speed: Hot Pursuit
- Onlive
- Portal 2
- Rage
- Red Faction Armageddon
- Rift – Planes of Telara
- Rock of Ages
- Shaun White Skateboarding
- Shogun 2: Total War
- Spec Ops
- Star Wars The Old Republic
- Star Wars: Il Potere della Forza II
- Test Drive Unlimited 2
- The Witcher 2: Assassins of Kings
- Tom Clancy's H.A.W.X. II
- Trine 2
- TRON: Evolution
- True Crime
- Two Worlds II
- Warhammer 40.000: Dark Millenium Online
- WRC FIA World Rally Championship
- XCOM

LEGENDA

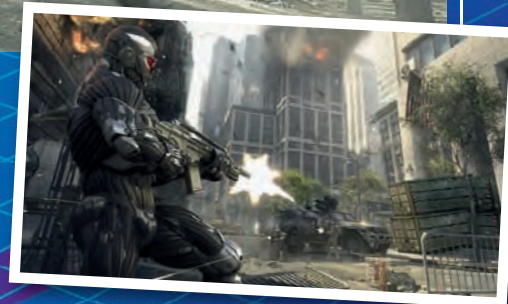
Genere	Colore
Sparatutto	
Azione	
Giochi di ruolo	
Giochi di strategia	
Avventura	
MMORPG	
Giochi di guida	
Giochi sportivi	

Le espressioni dei personaggi sono eccezionali. Certo, anche un po' mutate...

Casa **Bethesda** Sviluppatore **id Software** Data di uscita **2011** Sito Internet **http://rage.bethsoft.com**

Rage

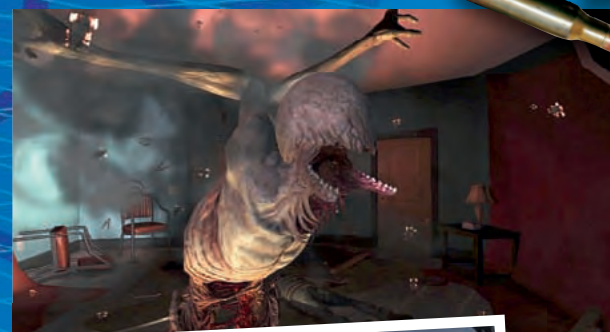
Qualche anno fa, un titolo come *Rage* sarebbe stato il re dell'E3. Creato dagli stessi autori di *Doom* e *Quake*, è per id il primo prodotto originale da oltre 10 anni. Al posto di una base infestata da alieni mostruosi, l'inferno questa volta è sulla cara vecchia Terra, colpita da un asteroide e trasformata in un mondo da dopobomba decisamente terrificante, dove mutanti, gang di delinquenti e governi oppressivi fanno a gara per distruggere tutto ciò che è rimasto di buono. E voi, riemersi da un pod di salvataggio sotterraneo, ne vedrete delle belle in questo FPS animato da idtech 5, il magnifico nuovo motore di id Software. In realtà, quello che ci ha colpito di questo gioco sono i dettagli: in un mondo pieno di giochi belli, grazie all'esperienza di molte software house e all'hardware di altissimo livello di cui dispongono mediamente oggi tutti i giocatori, la differenza tra *Rage* e gli altri FPS non è macroscopica, come lo era ai tempi di *Doom III*, ma si nota nei piccoli tocchi di classe. E così, il personaggio che ci parla nella baracca nel deserto della distruzione terrestre si muove in modo terribilmente realistico, gesticolando con le mani e persino con le dita in modo mai visto. Le armi sono piene di particolari, le facce dei mutanti mostruosamente ripugnanti e, in generale, è quasi impossibile riconoscere dei poligoni nei personaggi e nell'ambientazione circostante, che si avvicina ancora di un passo al fotorealismo. A una prima occhiata, *Rage* può sembrare un incrocio tra *Fallout 3* e *Borderlands*, ma c'è molto di più. Come in questi due capolavori, il giocatore è libero di accettare missioni primarie e secondarie. Essendo *Rage* un FPS sotto tutti i punti di vista, la libertà di scelta sembra però limitata tra far fuori i mutanti con un trischele affilatissimo oppure pilotare una mini bomba a quattro ruote in mezzo a una formazione di nemici e farla allegramente saltare in aria. Non mancheranno corse mozzafiato a bordo dell'immancabile kart fuoristrada, né delle modalità Co-op e multiplayer, su cui però id per ora non si è sbottonata.

■ Nel demo, il protagonista di *Crysis 2* utilizzava spesso la capacità mimetica della tuta.

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Crytek** ■ Data di uscita **28 ottobre 2010** ■ Sito Internet **www.sosnewyork.com/agegate**

Crysis 2

Crytek ha mostrato all'E3, per la prima volta pubblicamente, la versione PC di *Crysis 2*. Molti giocatori PC sono un po' preoccupati per il fatto che il gioco verrà sviluppato anche per console; tuttavia, possiamo confermare le prime impressioni, e cioè che il gioco è bellissimo dal punto di vista grafico. Ambientato in una New York sotto attacco alieno, *Crysis 2* spinge un po' più in là i confini della grafica in un videogioco, insieme forse a *Rage*, ma senz'altro in modo più appariscente. Nel livello visto nel demo dell'E3, il protagonista distribuiva piombo fuso in vari calibri ad alieni con troppe braccia, in mezzo a una strada della Grande Mela, e il mondo intorno era terribilmente realistico: si vedevano altri extraterrestri e militari spararsi addosso non solo al livello del terreno, ma persino nei piani dei palazzi con vetrate (sfondate) intorno. Tra le armi che abbiamo adocchiato c'era un lanciagranate di prossimità: il protagonista riempiva di granate un taxi che penzolava da una superstrada, poi lo spingeva in testa a un alieno sottostante, con conseguente dipartita pirotecnica del suddetto. La seconda parte del livello si svolgeva dentro la famosissima Central Station, trasformata per l'occasione in campo di battaglia, con nemici alti quanto il tetto (e chi l'ha visitata sa quanto sia alto quel dannato tetto!). Secondo Crytek, il gioco rimarrà comunque quella che in gergo viene definita "sandbox", ovvero un enorme livello aperto dove il giocatore si sposterà più o meno liberamente, macerie permettendo, all'interno di una Manhattan infestata dagli extraterrestri. Il frame rate è sempre rimasto molto alto, tranne per qualche momento di "blocco", quando il numero di esplosioni o di nemici era particolarmente elevato. Crytek ha circa tre mesi per mettere a punto il suo motore per la piattaforma migliore, ovvero il nostro PC: al momento, quello che abbiamo visto ci fa supporre che *Crysis 2* sia uno dei migliori giochi che potremo gustare alla fine del 2010.

■ Casa **Warner Bros** ■ Sviluppatore **Day 1 Studios** ■ Data di uscita **Inverno 2010** ■ Sito Internet **www.whatisfear.com/#/it/**

F.3.A.R.

Alma, la terrificante bambina dei primi due *F.E.A.R.* (più espansioni) torna per farci nascondere di nuovo sotto le coperte. La brutta notizia è che attende un bambino, il quale, con tutta probabilità, non sarà il classico pargolo paffutello che si diverte a tenere svegli genitori e vicini. Se il passato ci ha insegnato qualcosa, il baby-Alma se li mangerà vivi, i vicini.
Ecco, quindi, che il protagonista del primo *F.E.A.R.*, soprannominato Point Man per via del ruolo nella squadra d'assalto, si deve alleare con il cannibale paranormale riemerso dal mondo dei morti, Paxton Fettel, così da cercare di mettere un freno alla comune mamma. E visto che Paxton è finito nell'aldilà proprio grazie a Point Man, la convivenza non sarà delle più semplici.
F.3.A.R. è concepito per essere giocato in coop, con Point Man che spara e uccide come nei normali FPS, mentre Fettel, grazie al suo stato di "dipartito", potrà far levitare i nemici, oppure possederne il corpo. Inoltre, Fettel vedrà delle "porte" che invece il Point Man non distinguerà, dietro cui sono nascosti succulenti beni molto terreni, in particolar modo armi più avanzate. I due giocatori potranno dunque aiutarsi al 100%, oppure divertirsi a mettersi i bastoni fra le ruote. Non mancheranno i Mech resi celebri nei precedenti episodi: naturalmente, Fettel per poterne guidare uno dovrà "possedere" un nemico umanoide. Abbiamo giocato la porzione di un livello di *F.3.A.R.*, nei panni del Point Man insieme a uno dei programmatori che controllava Fettel: senz'altro è molto divertente muoversi con un "fantasma" al fianco, che può dirci cosa c'è dietro una porta e far esplodere la testa al nemico che sta per sorprenderci alle spalle.
In generale, *F.3.A.R.* è un gioco pieno di sparatorie, che hanno – per il poco che abbiamo visto – la meglio sui momenti di "spavento" del buon vecchio primo capitolo. Il nuovo studio di sviluppo, che ha ereditato da Monolith il brand, ha scelto di farsi aiutare nientemeno che dal regista John Carpenter per studiare nuovi modi per terrorizzarci. A fine anno, vedremo se il terzo episodio manterrà alto il livello della serie.

■ Casa **Take 2** ■ Sviluppatore **2K Marin** ■ Data di uscita **2011** ■ Sito Internet **www.xcom.com**

XCOM

■ Questo orrido manufatto "scompone" esseri umani e oggetti inanimati. Le fucilate basteranno?

Già svelato ai lettori di GMC qualche mese fa (sul numero di maggio 2010), *XCOM* è uno sparatutto ambientato nell'America degli Anni '50, in cui gli alieni hanno deciso di eliminare la nazione una famiglia alla volta, tramite una specie di blob appiccicoso. Dovremo quindi metterci alla testa di un'organizzazione segreta degli USA e studiare l'invasione extraterrestre, per scoprire nuove armi e i punti deboli dei nemici di un altro mondo.
La sezione "strategica" si svolge nella base super segreta dell'FBI (scommettiamo che si troverà dalle parti del Nevada) in cui ci muoveremo come in un FPS tra le varie sale: abbiamo visto un centro di controllo che ricorda quelli della NASA, con un mappa degli Stati Uniti con segnalati tutti gli avvistamenti di UFO e le missioni disponibili. Secondo Take 2, le nostre scelte influiranno sulla campagna, dato che non potremo completare tutte le missioni, alcune delle quali ne escludono altre. Abbiamo visto anche la sezione delle nuove armi, che ci ha fruttato un divertente fucile spara lampi. Naturalmente, dalla strategia si passa all'azione, e abbiamo assistito anche a una missione operativa, in cui si doveva imbracciare la doppietta e spedire a fucilate gli alieni là da dove vengono. Il nome ricorda la celebre saga di strategici degli Anni '90, ma questo nuovo *XCOM* è, in buona sostanza, uno sparatutto non lineare, in cui alterneremo alle missioni (sembra, generate casualmente) dei momenti strategici nel quartier generale. L'idea non è malvagia, la grafica per ora ci sembra acerba e piuttosto lontana dagli standard attuali della stessa Take 2, soprattutto per quanto riguarda le animazioni dei personaggi. Manca ancora almeno un anno alla pubblicazione del gioco, quindi terremo d'occhio la sua evoluzione.

Casa **Valve** Sviluppatore **Valve** Data di uscita **Inizio 2011** Sito Internet **www.thinkwithportals.com**

Portal 2

Valve, purtroppo, non ha svelato nessuna notizia sul gioco che tutti stiamo aspettando, ovvero *Half-Life 3*, né su *Episode 3*. Tuttavia, all'E3 ha comunque portato uno splendido e lunghissimo video di *Portal 2*, che debutterà verso l'inizio del 2010. Qualche tempo dopo gli avvenimenti del primo *Portal*, il protagonista si sveglia nei laboratori distrutti della Aperture Science, intrappolato tra livelli in decadenza, con tanto di piante cresciute su quelle che erano linde pareti bianche. Dovrete quindi collaborare con GlaDOS, la I.A. che nel primo *Portal* ha cercato di farvi a pezzi, per ricostruire i livelli e uscire dal malefico laboratorio. Tra le novità c'è Wheately, una "personalità" simpatica, dallo spiccato accento inglese, che ci darà una mano in un universo veramente pericoloso.
Il gioco ripropone le meccaniche da puzzle/FPS, in cui è più importante capire come attraversare il livello, piuttosto che far fuori gli avversari – anche perché, come nel primo episodio, non avremo alcuna arma a parte lo spara-portali. Molte le trovate inedite: abbiamo visto un gel che si distribuiva sul livello come una vernice (l'effetto grafico era splendido) e che permetteva dei giga-salti, e un altro gel di colore diverso che faceva scattare il giocatore in una corsa rapidissima. Inoltre, abbiamo visto dei tunnel che, di fatto, "spingevano" quello che incontravano in "strade" invisibili. Il tutto è integrato con la tecnologia dei portali, quindi potremo aprire un portale sotto un distributore di gel e farlo così arrivare a un corridoio verde che lo distribuirà dall'altra parte del livello. Sebbene chi vi scrive non veda l'ora di cimentarsi negli enigmi di *Portal 2*, la preoccupazione è che Valve ceda alla tentazione di mettere troppa carne sul fuoco, rendendo il gioco ancora più complesso e arzigogolato. *Portal 2* conterrà anche una modalità cooperativa (in cui impersoneremo due robot) e verrà venduto come prodotto a sé stante – niente *Episode 3* in combo, purtroppo.

Casa **Activision Blizzard** Sviluppatore **Treyarch** Data di uscita **9 novembre 2010** Sito Internet **www.callofduty.com**

Call of Duty: Black Ops

Il motore grafico è lo stesso di *Modern Warfare 2*, ma a tratti è quasi irriconoscibile.

Nonostante le scaramucce tra Infinity Ward e Activision Blizzard, che hanno causato una fuga di cervelli dallo studio che ha creato *Modern Warfare*, il marchio di *Call of Duty* è più in salute che mai. Gli studi di Treyarch, infatti, si stanno dimostrando all'altezza della situazione, dando vita a un nuovo episodio che sembra non avere nulla da invidiare a quelli di Infinity. *Call of Duty: Black Ops* ci metterà nei panni di un gruppo di SOG (soldati d'élite dell'Esercito USA) impegnati in operazioni segrete durante la Guerra Fredda, e proporrà l'ormai classica formula d'azione frenetica e livelli lineari che ha decretato il successo della serie.
La dimostrazione dell'E3 verteva principalmente su una missione in cui i nostri eroi rubano un elicottero Hind dei russi, per poi seminare morte e distruzione sugli accampamenti circostanti. È la stessa di cui avevamo scritto nel nostro recente speciale su GMC, ma ancora una volta siamo rimasti colpiti dalla quantità di oggetti in movimento e dalla qualità degli effetti e delle esplosioni. Il motore usato è il medesimo di *Modern Warfare 2*, ma Treyarch è riuscita davvero a spingerlo oltre i limiti, e non vediamo l'ora che arrivi novembre per vedere se anche gli altri livelli saranno all'altezza di questo.

■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Kaos Studios** ■ Data di uscita **2011** ■ Sito Internet **www.thq.com/uk/game/show/5501/Homefront%E2%84%A2**

Homefront

L'incubo di ogni americano si avvera in *Homefront*: avere il nemico in casa. Come nei livelli più emozionanti di *Modern Warfare 2*, la guerra diventa personale e il protagonista è un ribelle che combatte contro il tallone di ferro degli invasori coreani. Il demo ci mostra una prima parte ambientata in una fattoria "libera", dove i pochi americani sfuggiti ai rastrellamenti nemici cercano di ricostruirsi una vita tra le macerie e l'assenza di corrente elettrica. La sezione successiva inscena, invece, un attacco notturno contro un deposito in mano coreana: iniziamo distribuendo vendetta con un fucile di precisione, per poi dirigere il lancio di missili da una postazione remota. Dopo che un razzo arriva un po' troppo vicino, finiamo nel mezzo della rissa e, con un acrobatico salto, giungiamo di fronte a quello che sembra un ex-supermercato trasformato in base.
Il duello tra mitra è incessante, finché non arriva il mezzo telecomandato Goliath, già visto l'anno scorso, che fa saltare allegramente tutto in aria, corazzati inclusi. *Homefront* è senza dubbio uno degli FPS più interessanti tra quelli in sviluppo. È un prodotto originale, quindi libero dal "retaggio" di una saga come quella di *Call of Duty*, ha un motore grafico molto robusto e snello, e, in generale, THQ sembra essere partita con il piede giusto con questo gioco. Purtroppo, dovremo attendere il 2011 per provarlo sui nostri PC.

■ Duelli incessanti ed esplosioni devastanti sul suolo americano: *Homefront* inscena l'icubo di ogni cittadino USA.

■ Casa **Bethesda Softworks** ■ Sviluppatore **Splash Damage** ■ Data di uscita **Autunno 2010** ■ Sito Internet **www.brinkthegame.com**

Brink

Gli sviluppatori di Splash Damage, alle prese con il loro primo gioco completamente originale, hanno per le mani un FPS ricco di potenzialità, che mette a frutto l'esperienza accumulata con i vari *Enemy Territory* e aggiunge una serie di piccole, ma importanti novità, che danno vita a una struttura articolata eppure relativamente immediata. Tanto per cominciare, il confine tra gioco in singolo e multiplayer è molto sottile, anche perché in qualunque momento si potranno cambiare i bot alleati o avversari con giocatori in carne e ossa. La chiave di volta di *Brink* sono le classi (soldato, medico, ingegnere, spia), mutabili a piacimento durante le partite, e in base alle quali sarà consentito scegliere le missioni da affrontare per aiutare la propria squadra. Tra l'altro, le missioni verranno generate dinamicamente in base alla propria posizione e ai progressi fatti dagli alleati. Altro dato importante sarà la corporatura del nostro eroe, che da un lato determinerà la resistenza ai danni e le armi utilizzabili, e dall'altro influenzerà le possibilità di movimento in giro per il livello. Grazie al sistema S.M.A.R.T., infatti, sarà possibile saltare e scalare ostacoli tenendo premuto un singolo tasto, in maniera simile a *Mirror's Edge*.
Il risultato è uno sparatutto rapido, con uno stile grafico azzeccato e un sistema di gioco frenetico, ma profondo.

■ La grafica si basa sul motore id Tech 4, ma lo stile adottato è volutamente caricaturale.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Paris** ■ Data di uscita **Primo trimestre 2011** ■ Sito Internet **www.ghostrecon.com**

Ghost Recon Future Soldier

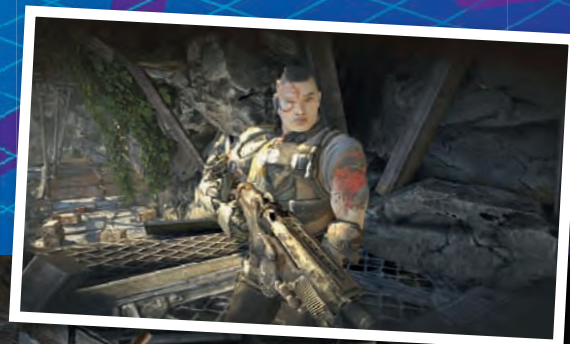
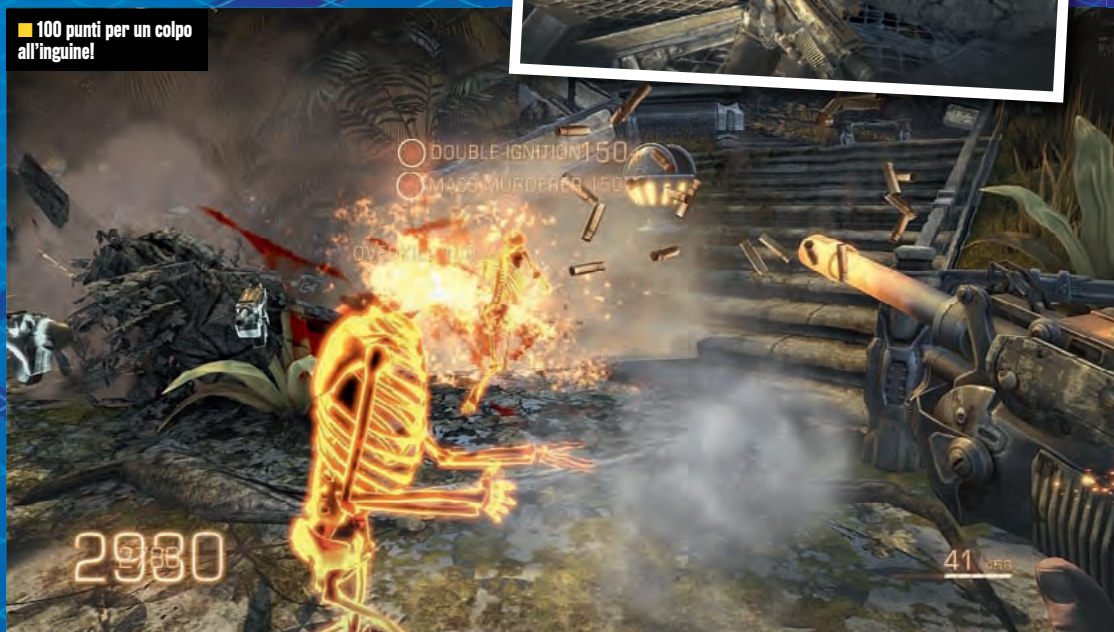
■ Le mimetiche ottiche saranno parte integrante di molte missioni.

Il prossimo capitolo della serie di *Ghost Recon*, dopo il periodo di *Advanced Warfighter*, prende ancora una nuova direzione. Con *Future Soldier*, infatti, il team parigino di Ubisoft adotta un ritmo maggiormente serrato, strizzando l'occhio agli sparatutto più frenetici e ridefinendo il rapporto tra campagna in singolo e cooperativa. Ogni missione, infatti, sarà giocabile tanto da soli, quanto con tre amici, e potrà essere anche il teatro di scontri in multiplayer. Il dato più interessante riguarda la facoltà di muoversi in formazione, agganciandosi a un proprio alleato e lasciando che sia lui a muovere la squadra, limitandosi quindi a mirare per coprirgli le spalle. La componente tattica tipica delle serie, pur se smorzata, non è andata persa, anche perché ogni soldato avrà a disposizione attrezzature altamente tecnologiche, che permetteranno di scovare i nemici e di eliminarli senza assaltarli con il coltello tra i denti. Tra l'altro, come è successo con i due *Ghost Recon: Advanced Warfighter*, la versione PC non sarà una semplice conversione da console, bensì un gioco a sé stante, progettato con in mente le particolarità delle nostre macchine da gioco.

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Epic/People Can Fly** ■ Data di uscita **Inizio 2011** ■ Sito Internet **www.bulletstorm.com**

BulletStorm

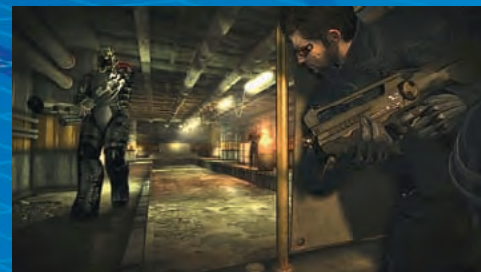
Cosa può nascere dagli autori di *Gears of War* quando lavorano con chi ha creato *Painkiller*? Uno sparatutto in cui non conta uccidere i numerosi nemici, ma come li si toglie di mezzo. Abbiamo giocato un intero livello di *BulletStorm* e, superato il primo momento di smarrimento, dobbiamo ammettere che è divertente: lo sparatutto non ha alcuna pretesa di realismo, al contrario di molti suoi simili, ma anzi spinge il giocatore a comportarsi in modo scanzonato. Verrete premiati per gli headshot, naturalmente, ma anche per i "colpi bassi" (intendiamo proprio lì), con momenti che sfociano nell'umorismo da cinepanettone natalizio in cui dovrete sparare nel sedere al mostrone di fine livello. A parte questo, *BulletStorm* è un FPS dalla grafica ricca e colorata, in cui abbondano i dettagli e dove l'ambiente ha un effetto sul gioco: per esempio, potrete spedire con un calcione ben assestato un nemico tra le fauci di una pianta carnivora. Ogni volta che ucciderete un avversario, guadagnerete dei punti: 10 punti per ammazzarlo a fucilate, e magari 100 per finirlo dopo averlo colpito all'inguine. Un po' caciarone, magari, ma divertente.

■ 100 punti per un colpo all'inguine!

■ Casa **Square Enyx** ■ Sviluppatore **Eidos Monteral** ■ Data di uscita **2011** ■ Sito Internet **www.deusex.com**

Deus Ex: Human Revolution

C'è un elemento che può far capire la direzione presa da Eidos Montreal per *Deus Ex: Human Revolution*. Il primo codice che hanno inserito durante il demo visto all'E3 è stato "0451". I lettori più attenti ricorderanno che questo numero è famoso: è il primo codice di *System Shock*, di *BioShock*, di *BioShock 2* (scritto al contrario, ma su un vetro visto da dietro) e, naturalmente, di *Deus Ex*. Perché i programmatori di questi quattro giochi sono stati, bene o male, gli stessi e hanno voluto rendere omaggio a "Fahrenheit 451", e insieme indicare un "codice genetico" unico per questi giochi. In realtà, dietro al nuovo *Deus Ex* non c'è nessuno del team originale di *System Shock* o di *Deus Ex*: il nome è stato ereditato da Square Enyx attraverso Eidos, e ora è stato affidato a un team relativamente nuovo di Montreal, che però ha le idee chiare su cosa intende realizzare. Il terzo *Deus Ex* è ambientato più vicino a noi temporalmente, in un mondo che è futuristico, ma non troppo. Ecco, quindi, che al posto delle nanotecnologie vediamo arti bionici, che possono essere acquistati nelle cliniche apposite in cambio di montagne di denaro. Tuttavia, una volta che il giocatore avrà il suo bell'arto bionico, dovrà spendere punti esperienza (e la cosa ci fa solo piacere) per aumentare il livello di poteri dell'arto

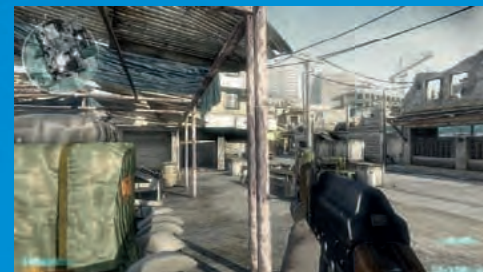
■ Dalle immagini si capisce già che vivremo in una distopia. Ovvero, un'utopia "finita male".

stesso. Un braccio meccanizzato potrà bucare (alcune) pareti, oppure sparare una gragnola di piccole cariche esplosive, in grado di distruggere completamente i nemici vicini. Per utilizzare questi "poteri" sarà necessario impiegare dell'energia, comune a tutti gli upgrade. Sparisce, invece, il munizionamento unico, introdotto da *Deus Ex: Invisible War*. Secondo gli sviluppatori, le aree di gioco, sparse tra Detroit e Shangai, saranno molto più grandi che nei due precedenti titoli (erano particolarmente contenute nel secondo, progettato per girare anche sulla prima Xbox). Nel demo di trenta minuti, che si aggiunge a quello visto da Vincenzo Beretta direttamente negli studi di Eidos Montreal e di cui vi abbiamo raccontato un paio di numeri fa, abbiamo avuto la sensazione che la strada scelta sia quella giusta, il che farà felici i fan del primo *Deus Ex*: l'atmosfera trasuda "Blade Runner" da tutti i pori e, a parole, Eidos pare convintissima che il suo *Deus Ex* sarà pieno di alternative, sia nei dialoghi, sia nei fatti. Noi speriamo di ritrovare il capolavoro di Warren Spector, dove potevamo scegliere se far esplodere una torretta, hackerarla, costruire un muro di casse per proteggerci dai suoi proiettili, o decidere di non passare da quella parte. Per ora, in *Deus Ex: Human Revolution*, le casse possiamo raccoglierle e spostarle. Attendiamo fiduciosi, ma consci che capolavori come *Deus Ex* sono difficili da replicare: Eidos Montreal ha un pesante fardello, e molti mirini luminosi laser puntati sulla testa.

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **DICE** ■ Data di uscita **12 ottobre 2010** ■ Sito Internet **www.medalofhonor.com**

Medal of Honor

L'ormai famosissima saga di Electronic Arts si arricchisce di un ulteriore episodio, in arrivo a ottobre. Questa volta, la fonte d'ispirazione non sono i conflitti del passato, ma i team Tier 1, gruppi delle forze armate specializzati in operazioni di salvataggio ostaggi e JSOC (Joint Special Operation Command). Questa denominazione è nata attorno al 1995, di conseguenza nel gioco si affronteranno conflitti moderni. Non a caso, le mappe che abbiamo avuto modo di provare (in modalità multiplayer) erano ambientate in Afghanistan. Le modalità che ci sono state mostrate includono sia il tipico deathmatch a squadre, sia un più stimolante approccio a obiettivi, che rende le missioni più stimolanti e, naturalmente, obbliga i giocatori a sessioni decisamente più lunghe. Graficamente ben curato, il nuovo *Medal of Honor* cerca di prendere i migliori spunti dai vari FPS a sfondo bellico che stanno spopolando di recente, di conseguenza offre battaglie adrenaliniche nello stile di *Modern Warfare 2*, pur non rinunciando a un approccio un po' più realistico. Non avremo, insomma, i divertenti Perk, esaltanti per alcuni, ma poco credibili per altri. In compenso, potremmo

■ Pur molto curato graficamente, *Medal of Honor* si è rivelato snello anche su PC non particolarmente aggiornati.

prendere il controllo di alcuni veicoli, come i poderosi carri armati (ma occhio agli RPG del nemico). D'altra parte, la porzione multiplayer è stata progettata da DICE, gli autori del brillante *Bad Company 2*.
La versione Beta di *Medal of Honor* mostrataci era segnata da qualche piccola magagna (in particolare, i punti di respawn non ideali, tanto che troppo spesso siamo stati colpiti da un cecchino nell'istante stesso in cui "rinascevamo"), ma rivelava un ottimo level design e un eccellente bilanciamento delle classi (tre per ogni fazione, al momento: il tipico soldato incursore, il cecchino e una sorta di "guastatore" armato di lanciagranate o lanciarazzi, secondo la fazione). Non vediamo l'ora di provare la versione definitiva.

Casa **Take 2** Sviluppatore **Yeager** Data di uscita **Fine 2011** Sito Internet **www.specopstheline.com**

Spec Ops

Dubai, una delle città più ricche della Terra, viene investita da una tempesta di sabbia senza precedenti. Ridotta a un ammasso di costruzioni deserte, la città è ora sotto il controllo di due fazioni che non si vogliono molto bene, e che quando catturano un rivale – se è fortunato – lo impiccano a un lampione. In questo "paradiso", venite spediti quali ufficiali dei corpi speciali americani, a recuperare un colonnello statunitense che, pare, è ancora vivo e vegeto da qualche parte. Il problema è che quando non cercano di farvi la pelle a colpi di mitra, arriva una bella valanga di sabbia a movimentarvi un po' la giornata. Lo studio tedesco Yeager, cui è affidato lo sviluppo di questo sparatutto in terza persona, ha evidentemente un'idea in testa: far sì che la sabbia stia a *Spec Ops* come l'acqua stava a *BioShock*. Abbiamo visto una porzione di due livelli del gioco, in cui il protagonista e la sua sparuta squadra Delta esploravano un albergo di lusso invaso dalla sabbia, poi uscivano all'aperto per trovare dei cattivoni che stavano torturando dei prigionieri e sparando a delle donne indifese. Come comandante della squadra, il protagonista ha dovuto decidere cosa fare: attaccare i nemici oppure proseguire nascosto. Gli sviluppatori di Yeager hanno sottolineato come nel loro titolo il giocatore dovrà compiere molte di queste scelte. Abbiamo anche intravisto un sistema di controllo che permette d'impartire ordini al team: rudimentale, ma efficace. Inoltre, a riprova che la sabbia non è un elemento di contorno, abbiamo notato che, sparando un colpo preciso, è possibile far crollare un vetro o una palizzata, e scatenare una valanga di sabbia. L'effetto di quest'ultima è ben riprodotto, e vedendo il suo comportamento nel gioco, ci è proprio sembrata della vera sabbia! La grafica è particolarmente curata, con dettagli abbondanti sia sui personaggi, sia nell'ambiente circostante. Le due porzioni di livello che abbiamo visto, inoltre, paiono un po' meno lineari dei soliti sparatutto.

La sabbia è un elemento costante nel gioco, ma anche un'arma che potremo usare con un po' di intelligenza.

Tra le ambientazione che visiteremo, un museo e parecchi alberghi di super lusso: potremo giocare a golf sul tetto?

Casa **Take 2** Sviluppatore **2K Czech** Data di uscita **27 agosto 2010** Sito Internet **www.mafia2game.com**

MAFIA II

Ormai ci siamo! *Mafia II* sta per arrivare sui nostri PC, senza ulteriori ritardi. Le avventure di Vito e Joe nell'America degli Anni '40 e '50 promettono di essere a base di sparatorie tra bande e corse in auto, esattamente come nel primo *Mafia*. Tra poco più di un mese, sapremo com'è il gioco finito!

■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Volition** ■ Data di uscita **Primo trimestre 2011** ■ Sito Internet **www.redfaction.com**

Red Faction Armageddon

■ Il protagonista discenderà direttamente da Alec Mason, eroe di *Red Faction: Guerrilla.*

Il nuovo episodio di *Red Faction* ci metterà nei panni di Darius Mason, nipote dell'Alec Mason che abbiamo eroicamente controllato in *Guerrilla*. Dai tempi della ribellione, però, le cose sono cambiate in peggio: la distruzione del dispositivo di terraformazione ha gettato il clima di Marte nel caos, obbligando i suoi abitanti ad abbandonare la superficie e a costruire insediamenti nelle miniere. Peccato che, dopo una visita a un vecchio tempio, Darius abbia risvegliato delle misteriose e feroci creature, che nel giro di pochi giorni hanno messo a ferro e fuoco le colonie sotterranee. Il nostro compito, come al solito, sarà quello di aiutarlo a salvare la situazione, utilizzando nuove armi e contando sullo stesso sistema di distruzione ambientale visto in *Guerrilla*. In particolare, avremo a disposizione una specie di Gravity Gun, che creerà un'irresistibile attrazione gravitazionale tra due oggetti, animati o meno. Potremo puntare un container metallico e scagliarlo contro un mostro, oppure far crollare un intero edificio facendone saltare le fondamenta. In generale, *Red Faction: Armageddon* sarà uno sparatutto in terza persona più classico, e come tale avrà una struttura piuttosto lineare, ben lontana dalla libera esplorazione dello scorso capitolo.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft** ■ Data di uscita **Autunno 2010** ■ Sito Internet **http://hawxgame.com**

Tom Clancy's H.A.W.X. II

Non è un simulatore di volo, ma è pieno d'azione e quindi lo inseriamo tra questo genere di giochi: *H.A.W.X. II* torna alla grande con una serie di nuove missioni, armi e caccia con cui sfrecciare a velocità di molto superiori a quella del suono, per portare distruzione tra i nemici. Dal Golfo Persico all'oceano Indiano, dai cieli sopra Mosca fino al Polo Nord, le storie di tre piloti diversi (americano, russo e inglese) si intrecceranno in una trama alla Tom Clancy piena di colpi di scena, e potremo pilotare caccia come l'Eurofighter, l'F-22 e l'Su-37, come anche vecchie glorie tra cui l'F-14 e il C-130. La grafica è decisamente ottima, bisogna vedere quanto il gioco si sposterà lungo l'asse che unisce i simulatori di volo e gli sparatutto con le ali: il primo *H.A.W.X.* non ci è dispiaciuto, quindi speriamo che il secondo mantenga alto il nome della serie.

■ La qualità grafica è davvero eccezionale, come nel primo "capitolo".

Casa **Activision Blizzard** Sviluppatore **United Front Gamers** Data di uscita **Fine 2010** Sito Internet **www.truecrime.com**

True Crime Hong Kong

True Crime è un gioco "free roaming" ambientato nella tentacolare Hong Kong: in mezzo a milioni di persone, il nostro protagonista è un poliziotto sotto copertura infiltrato nella Triade. Purtroppo, stare troppo con i delinquenti ha un effetto deleterio per il nostro Wei, che dovrà scegliere quanto picchiare i sospettati, chi rapire per non farsi scoprire, e quali ossa del corpo umano rompere a chi gli sbarrerà la strada. Ogni sua azione si rifletterà sulla sua "faccia", ovvero quello che delinquenti e poliziotti pensano di lui. Concepito come una via di mezzo tra un picchiaduro, uno sparatutto e un gioco di guida, *True Crime* è senz'altro molto affascinante. Peccato per la grafica, che a tutt'oggi risulta un po' approssimativa per un gioco che esce nel 2010. Activision Blizzard ha, però, ancora qualche mese per raffinare *True Crime*, e speriamo usi questo tempo nel modo migliore.

Botte da orbi e Uzi usate in coppia e di traverso: il minimo, in *True Crime*.

Casa **Ubisoft** Sviluppatore **Ubisoft Reflections** Data di uscita **Natale 2010** Sito Internet **http://driver.it.ubi.com/san-francisco**

Driver San Francisco

La particolarità di *Driver San Francisco*, quinto episodio della saga, è che permetterà al protagonista, lo stesso Tanner degli ultimi capitoli, di passare da un veicolo all'altro istantaneamente. In ogni momento, sarà possibile richiamare la mappa di San Francisco (oltre 35 Km quadrati, pieni di edifici e costruzioni reali) e "spostarsi" da un'auto all'altra. Questa abilità, battezzata "shift", Tanner l'ha ricevuta in seguito al disastroso incidente al termine del precedente *Driver*, e ora dovrà riacciuffare la sua nemesi, Jericho, libero di combinare guai per le strade di San Francisco. La particolarità del sistema "shift" ci ha lasciati un po' dubbiosi: di fatto permette al giocatore di teletrasportarsi da un capo all'altro della città, mettendosi alla guida di quasi qualsiasi mezzo in circolazione. È un po' come essere l'Agente Smith di "Matrix". Non solo, quindi, il giocatore potrà "uscire" dalla sua vettura quando si schianterà in curva, continuando il frenetico inseguimento con un'altra quattroruote scelta tra quelle che staranno girando da quelle parti, ma gli sarà anche consentito teletrasportarsi in un camion con rimorchio davanti all'inseguito e mettersi di traverso per la strada, facendolo schiantare. Al momento, non riusciamo a capire quanto il sistema possa funzionare senza sbilanciare troppo *Driver San Francisco* a favore del giocatore stesso – vedremo verso Natale come Reflections intende limitare questo potere.

Casa **Disney Interactive** Sviluppatore **Propaganda** Data di uscita **novembre 2010** Sito Internet **www2.disney.co.uk/tron/tron-evolution.html**

TRON: Evolution

Lo stile grafico riflette perfettamentequello di "TRON". Il che, naturalmente, è un grande complimento.

Dopo aver rivoluzionato la cultura pop degli Anni '80, "TRON" è pronto a tornare nelle sale cinematografiche, con uno dei seguiti più attesi degli ultimi anni. Disney, invece di tediarci con la solita trasposizione videoludica del film, ha deciso di affidare agli sviluppatori di Propaganda un compito più creativo, ossia creare un gioco che faccia da ponte tra gli avvenimenti del "TRON" del 1982 e quello che uscirà a fine 2010 nelle sale americane. Entreremo nell'incredibile mondo digitale nei panni di Anon (un utente anonimo), e prenderemo parte a degli eventi che verranno poi citati anche nel film vero e proprio. *TRON: Evolution* sarà principalmente un gioco d'azione in 3D con visuale in terza persona, con qualche elemento di GdR e delle immancabili digressioni a base di Light Cycle, le mitiche moto del film originale. Nonostante l'ultimo gioco di Propaganda, *Turok*, non fosse un capolavoro, l'occasione di lavorare con un'ambientazione così bella potrebbe dar vita a un titolo valido, perfetto per chi non vede l'ora di scoprire tutti i segreti di "TRON" con il nuovo film.

Casa **Atlas** Sviluppatore **Frozen Byte** Data di uscita **Primavera 2011** Sito Internet **http://trine2.com**

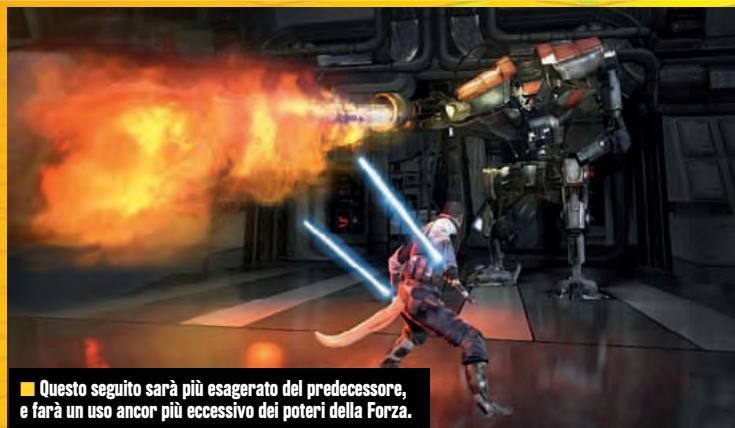
Trine 2

Speriamo, per il vostro bene, che abbiate giocato il primo *Trine*: distribuito solo via digital delivery da piattaforme come Steam. *Trine* è un divertentissimo gioco di piattaforme fantasy. La prossima primavera arriverà il seguito, in cui i tre personaggi – Mago, Guerriero e Arciera Elfa – dovranno affrontare una nuova avventura, sempre bidimensionale e sempre piena di enigmi da risolvere con le loro corrispondenti abilità. Tuttavia, la novità è che questa volta potremo giocare in cooperativa con altri due amici, quindi con i tre personaggi tutti su schermo contemporaneamente, invece di passare da uno all'altro. Non vediamo l'ora!

La rana gigante, lingua compresa, è animata in modo davvero splendido e fluido.

Casa **LucasArts** Sviluppatore **Aspyr Media** Data di uscita **ottobre 2010** Sito Internet **www.unleashed2010.eu**

Star Wars: Il Potere della Forza II

Grazie al motore Euphoria, presente anche nel primo capitolo, i movimenti dei nemici saranno molto realistici.

Questo seguito sarà più esagerato del predecessore, e farà un uso ancor più eccessivo dei poteri della Forza.

Il primo episodio de *Il Potere della Forza*, pur tradendo l'eleganza e il minimalismo della Trilogia originale, ha regalato una sana dose d'azione ai fan di "Guerre Stellari", mettendo nelle loro mani tutti i devastanti poteri del Lato Oscuro. La formula di gioco orbitava principalmente intorno ai combattimenti con la spada laser e, grazie a un raffinato motore fisico, permetteva di divertirsi con la telecinesi, arrivando a scagliare interi TIE Fighter contro i nemici o spostando oggetti per risolvere dei semplici enigmi. In questo seguito, vestiremo i panni di uno dei cloni di Starkiller, l'apprendista Sith educato da Darth Vader nel primo capitolo, in fuga per fare luce sulla sua identità e pronto a utilizzare senza pietà i suoi devastanti poteri, facendo a fette centinaia di nemici con le sue due spade laser. Gli sviluppatori, oltre a promettere una maggiore pulizia nella struttura dei livelli (evitando i frustranti momenti a piattaforme della prima avventura), hanno aggiunto nuovi poteri, quali i trucchi mentali ("Questi non sono i droidi che state cercando!"), delle combo inedite con le doppie spade, e delle sezioni particolari, in una delle quali guideremo un TIE Fighter. Il debutto della serie, pur essendo imperfetto, aveva molti pregi, che potrebbero spiccare ancor di più in questo seguito. Sempre che non siate dei puristi di "Guerre Stellari", s'intende.

Casa **LucasArts** Sviluppatore **Traveller's Tales** Data di uscita **2011** Sito Internet **www.lucasarts.com/games/legostarwarsiii**

LEGO Star Wars III: The Clone Wars

Anche se i personaggi sono di LEGO, lo stile di "The Clone Wars" è ben riconoscibile.

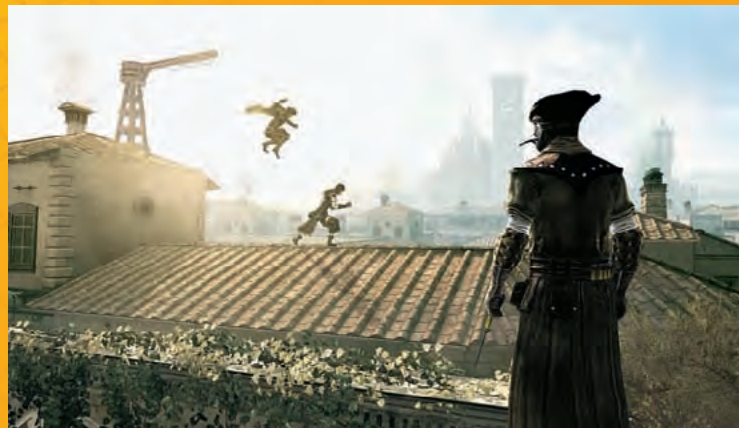
La grafica, pur nella sua semplicità, è deliziosa. Traveller's Tales ha davvero una formula vincente.

Le parodie a base di LEGO che hanno lanciato Traveller's Tales nel firmamento dei videogiochi sono iniziate proprio con "Guerre Stellari" e, dopo qualche scappatella con Batman, Indiana Jones e Harry Potter, tornano alle origini. *LEGO Star Wars III: The Clone Wars*, dunque, riproporrà l'ormai rodata formula dei giochi LEGO, con tanta azione multiplayer, semplici enigmi da risolvere utilizzando le particolarità dei vari personaggi e humour di classe, che rivisita le scene più epiche dei film con incomparabile leggerezza e ironia. Questo nuovo episodio riflette tutta l'esperienza accumulata in questi anni e promette, come il recente *LEGO Harry Potter*, di essere più vario, giocabile e accettabile anche per un pubblico adulto (perfetto per i genitori che vogliono videogiocare con i loro pargoli). Del resto, mentre i più grandi sono giustamente legati alla mitica Trilogia di "Star Wars", le nuove generazioni hanno conosciuto questo magico universo narrativo proprio con i prequel cinematografici e le serie televisive o il film di "The Clone Wars".

Casa **Ubisoft** Sviluppatore **Ubisoft Montreal** Data di uscita **Inizio 2011** Sito Internet **http://assassinscreed.uk.ubi.com/brotherhood**

Assassin's Creed Brotherhood

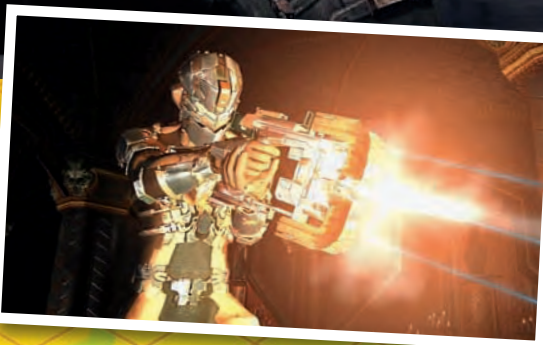
Ora potremo cavalcare anche dentro le città: un bel galoppo per le strade di Roma!

Non possiamo considerare *Brotherhood* come un vero terzo capitolo della saga di *Assassin's Creed*, ma è senz'altro più che una semplice espansione. Nel single player, torneremo a vestire il candido mantello di Ezio Auditore: anzi, in realtà la prima sequenza ci vedrà nudi nel letto con una Sforza! Monteriggioni, il nostro feudo, viene attaccato dai Borgia, e dovremo cercare di salvare il salvabile. Dopodiché, ci trasferiremo nell'Urbe, dove assaggeremo il piatto della vendetta. Questa volta, però, Ezio non agirà da solo: più maturo e riflessivo dell'assassino visto nel precedente capitolo, potrà addestrare e comandare una squadra di killer che lo aiuterà a spazzare via i nemici. Se sfoderare i coltelli nascosti nelle maniche e piantarli nelle costole a guardie ignare era esaltante, chissà come ci divertiremo a massacrare guardie e soldati semplicemente con un gesto della mano! Tra gli scenari visti, spicca il Colosseo, che potremo scalare con i nostri accoliti. Secondo Ubisoft, Roma è la città più grande mai realizzata per un gioco del genere, tre volte più grossa di Firenze. Non mancheranno nuove mosse, come strappare l'ascia dalle mani di una guardia nemica e piantargliela in un piede, né nuove zone segrete da esplorare; ma soprattutto, non mancherà la modalità multiplayer, dove dovremo "addestrarci" ad assassinare nemici controllati da altri partecipanti in carne e ossa, magistralmente nascosti tra decine di PNG. La versione PC uscirà, come per *Assassin's Creed 2*, qualche mese dopo quella console. Ma ce la godremo, come al solito, al meglio!

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Visceral Games** ■ Data di uscita **28 gennaio 2011** ■ Sito Internet **http://deadspace.ea.com**

Dead Space 2

■ Se vedete qualcosa muoversi in *Dead Space 2*, prima smembratelo e poi fate domande.

FILMATO NEL DVD DEMO!

Il seguito di uno dei giochi più spaventosamente belli del 2008 è in dirittura d'arrivo. A inizio 2011 potremo immergerci di nuovo nel mondo di mostri, alieni e artigli, indossando la tuta corazzata di Isaac Clarke. Il demo che abbiamo visto partiva da un livello claustrofobico e buio come sempre, in cui Isaac tagliuzzava e smembrava con una certa disinvoltura degli extraterrestri che, per quanto ci riguarda, ci avrebbero fatto morire con la semplice apparizione. Dopo una serie di scaramucce, Isaac è arrivato in uno stanzone in cui ha risolto un classico enigma da ingegnere, rimettendo in equilibrio una specie di giroscopio grazie ai suoi "poteri" telecinetici. Ha attraversato, quindi, una sezione senza gravità, in cui ha impiegato un inedito jet pack incorporato nella sua nuova tuta corazzata, che non lo costringe più a saltellare tipo Super Mario da una parete metallica all'altra. Arrivati a una gigantesca vetrata, abbiamo avuto giusto il tempo di ricordare che *Dead Space 2* è ambientato in una città, non su una "piccola" astronave, che un velivolo molto terrestre è apparso di colpo, riempiendo l'aria con una valanga di piombo rovente. Consapevoli che avremo a che fare anche con mostri a sole due zampe, siamo poi finiti in una specie di chiesa, abitata da un'enorme creatura che ha afferrato Isaac con un set delle sue numerose braccia. Isaac si è liberato di lui nel consueto modo (facendogli saltare gli arti), poi ha affrontato numerosi mostriciattoli pieni di denti, utilizzando un potere di "congelamento" che gli permetteva di bloccarli per farli letteralmente a pezzi con qualche colpo di saldatore laser. Anche da questo corto demo, la sensazione di claustrofobia e disagio vissuta nel primo, splendido episodio è riemersa immediatamente, quindi non vediamo l'ora di mettere le mani su questo nuovo gioco di Visceral.

Casa **Bethesda** Sviluppatore **InXile Entertainment** Data di uscita **Inizio 2011** Sito Internet **www.huntedthegame.com**

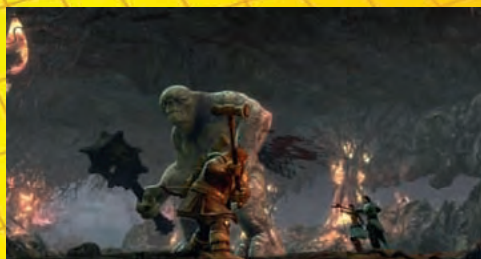
Hunted: The Demon's Forge

La coppia di avventurieri protagonista di *Hunted* potrà massacrare senza battere ciglio un esercito di Non Morti.

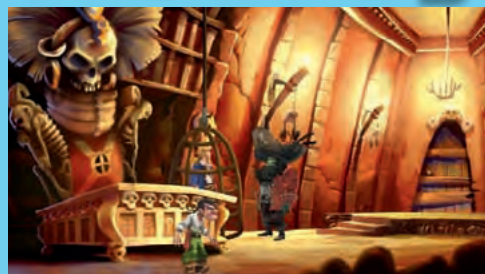
Un'elfa e un guerriero umano in cerca di guai: questo è, in sintesi, *Hunted*, un gioco più d'azione che di ruolo pensato per essere affrontato in modalità cooperativa da due giocatori. Uno impersonerà l'elfa, un vero asso con arco e frecce, l'altro un umano che ci sa fare con la spada, ma anche con gli incantesimi. Il risultato è un dinamico duo che si aiuta nelle situazioni più complicate, massacrando un mezzo esercito di scheletri in un tempio in rovina, risolvendo piccoli enigmi (una balista, due colonne che creano gli scheletri = colpire colonne con balista) e raccogliendo nuove armi, senza però accumulare alcun tipo di esperienza o, per quanto abbiamo visto, abilità extra. Il motore grafico è solido, e la grafica molto carina, anche se è tutta virata sul verde e sul grigio. Il livello che abbiamo attraversato era molto lineare, con il classico cancello che si apriva solo dopo aver eliminato tutti gli scheletri. Senza troppe pretese e divertente se giocato con un amico, *Hunted: The Demon's Forge* è un po' anonimo e insipido, crediamo, se affrontato da soli.

Casa **Warner Bros** Sviluppatore **SnowBlind Studios** Data di uscita **2011** Sito Internet **www.warinthenorth.com**

Il Signore degli Anelli – La Guerra del Nord

Una Compagnia fcomposta da tre eroi, che insieme sono più potenti di molti eserciti.

C'è una Compagnia che tutti conosciamo, quella di Frodo e di Aragorn, e sappiamo benissimo cosa combina al povero Saruman e al terribile Sauron. Poi ce n'è un'altra, composta da voi e da due vostri amici, che vive le avventure de "Il Signore degli Anelli" parallelamente alla Compagnia originale, visitando 12 lande della Terra di Mezzo, la maggior parte delle quali non esplorate nella mitica opera di Tolkien, se non con rapidi accenni. *La Guerra del Nord* è un gioco d'azione in cui contano l'abilità con la spada e la rapidità con cui scagliate le frecce, e che spinge a giocare in coop con altri due amici, in modo da supportarsi uno con l'altro. Ecco, quindi, che il mago creerà una barriera contro i colpi nemici, l'elfo scatenerà una tempesta di frecce, e il guerriero farà a pezzi chiunque si avvicinerà troppo. Un gioco d'azione, quindi, in cui la componente fondamentale è menar fendenti con gli amici.

■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Data di uscita **7 luglio 2010** ■ Sito Internet **www.lucasarts.com/games/monkeyisland2**

Monkey Island 2

■ Il commento di Ron Gilbert, Tim Schafer e Dave Grossman è da rotolarsi dalle risate.

LucasArts procede con la riedizione delle sue avventure più classiche, ed è il turno dell'indimenticabile *Monkey Island 2*.
Il gioco è stato completamente ridisegnato graficamente, anche se è possibile in ogni momento passare dalla nuova grafica a quella vecchia. L'interfaccia, come nella riedizione del primo *Monkey Island*, è stata resa più snella, e ora il puntatore suggerirà quali azioni si possono intraprendere con ogni oggetto o personaggio – se giocherete con la grafica "vecchia", però, utilizzerete le SCUMM in tutta la sua completezza. Un'ottima aggiunta è la possibilità di giocare sentendo i commenti di Ron Gilbert, Tim Schafer e Dave Grossman, i tre autori originali più famosi. E sono commenti che fanno sbellicare dalle risate! Secondo LucasArts, i sottotitoli saranno tradotti in italiano, quindi potremo goderci la loro voce originale e leggere nella nostra lingua cosa dicono. L'avventura è una delle migliori mai realizzate, e se non l'avete giocata, è un'ottima occasione per scoprire questo pezzo di storia dei videogiochi. Se avete già affrontato *Monkey Island 2*, probabilmente l'avrete già comprato e scaricato, quando leggerete queste pagine.

■ Casa **DTP** ■ Sviluppatore **Jane Jensen** ■ Data di uscita **Ottobre 2010** ■ Sito Internet **www.graymatter-game.com**

Gray Matter

Si tratta di uno dei giochi dallo sviluppo più lungo in assoluto: annunciato ben sette anni fa, anche se poi il nome è stato svelato "solo" nel 2006. Si tratta della nuova avventura di Jane Jensen, la mitica autrice degli splendidi tre *Gabriel Knight*, avventure divertenti e intriganti degli Anni '90/inizio 2000. In *Gray Matter* impersoneremo Samantha, una (prosperosa, dalle immagini) "maga" che incontra il dottor David Styles, uno studioso di anomalie cognitive. I due (entrambi controllabili dal giocatore) vivranno, nei dintorni di Oxford, un'avventura ricca di colpi di scena che si spingono nel mondo del paranormale. Nonostante il terzo *Gabriel Knight* fosse in 3D, *Gray Matter* tornerà al mondo bidimensionale, più usuale nelle avventure punta e clicca.
Se tutto va bene, dopo un'attesa di oltre sette anni, potremo giocare una nuova avventura della maestra del brivido digitale.

■ Casa **Take 2** ■ Sviluppatore **Firaxis** ■ Data di uscita **24 settembre 2010** ■ Sito Internet **www.civilization5.com**

Civilization V

■ In *Civilization V*, ogni esagono ospiterà una sola unità: guerre più fluide, quindi.

I nostri lettori sanno già molto di *Civilization V*, considerando che qualche mese fa abbiamo pubblicato una corposa anteprima esclusiva. L'E3 è stato un ottimo momento per fare il punto della situazione, considerando che il gioco è in dirittura d'arrivo e sbarcherà sui nostri PC entro fine settembre. Ora siamo in grado di mostrarvi l'interfaccia di gioco, resa il più possibile trasparente e "periferica" per mettere la mappa al centro dell'azione. La novità più significativa è nei combattimenti: per evitare gli scontri impossibili degli ultimi due *Civ*, Firaxis ha ideato un sistema a esagoni che permette di avere una sola unità per esagono. In questo modo, conta più l'abilità tattica del giocatore, che la capacità di costruire e addestrare tonnellate di unità. Abbiamo ulteriormente verificato che la divisione in esagoni della mappa crea meno situazioni assurde (come unità terrestri che superano "diagonalmente" dei mari quando le due coste si avvicinano troppo con i "quadratini") e che, in generale, il look "futurista" di *Civ V* è davvero d'impatto. I producer del gioco ci hanno anche rivelato che esistono diversi metodi per vincere: uno di questi è riuscire a costruire la "meraviglia" dell'utopia, un altro è spedire, come in precedenza, un'astronave nello spazio. In effetti, ci hanno mostrato il regno di Montezuma, dove il nostro nemico stava portando l'ultima parte dell'astronave nella capitale (ora è necessario costruirle fisicamente e spostarle in un'unica città). Non ci è rimasto altro da fare che indirizzare una bomba atomica sulla capitale di Montezuma e rispedire la zona all'età della pietra, per evitare che vincesse la partita. I programmatori ci hanno confermato che *Civilization V* utilizzerà Steam per l'installazione, l'aggiornamento tramite patch e il multiplayer.

■ Casa **Atlas** ■ Sviluppatore **Ace Team** ■ Data di uscita **Primavera 2011** ■ Sito Internet **www.atlus.com/rockofages**

Rock of Ages

Avete presente i giochi Tower Defense? Sono quelli in cui è necessario creare una linea difensiva per proteggere la propria "casa", e il computer (o un altro giocatore) manda poi una serie di ondate di nemici per cercare di aver ragione della nostra resistenza. *Rock of Ages* espande un po' il concetto: al di là della grafica azzeccata (i soldati sembrano le carte bidimensionali di "Alice nel Paese delle Meraviglie"), il momento topico è quando uno dei due schieramenti crea una enorme palla di granito e la lancia – sotto il controllo del giocatore – contro le difese dell'avversario. Mandare in frantumi mura e portoni, scacciare elefanti e soldati è divertentissimo! Il gioco sarà disponibile solo tramite digital download a partire dalla prossima primavera.

■ Probabilmente, *Rock of Ages* è il primo vero gioco "rock'n'roll".

■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Creative Assembly** ■ Data di uscita **2011** ■ Sito Internet **www.totalwar.com/shogun2**

Shogun 2: Total War

Dopo aver esplorato la guerra al tempo degli imperi europei e di Napoleone, Creative Assembly torna alle origini con una riedizione del proprio primo gioco. *Shogun 2* vi porterà nel Giappone medievale, quando le casate dei nobili Samurai cercavano di conquistare il potere ed essere indicate dal divino Imperatore come le uniche protettrici militari del Sol Levante. Per verificare quanto siano lontani 10 anni, nell'universo dei videogiochi, è sufficiente confrontare un'immagine dei due *Shogun*. Quello che arriverà nei negozi nel 2011 è una delizia per gli occhi, con centinaia di soldati tutti leggermente diversi e tridimensionali che si preparano a combattere una battaglia molto prossima al realismo fotografico, soprattutto quando c'è sullo sfondo un castello. A proposito di assedi, Creative Assembly ha stragiurato che una delle novità di *Shogun 2* riguarderà proprio il come attaccare o difendere una fortezza. Entrambi gli schieramenti avranno a disposizione diversi percorsi per aggredire o proteggere le mura interne. Inoltre, le navi ora potranno partecipare ai combattimenti terrestri, anche se Creative ha sottolineato che non sarà possibile controllare direttamente sia le truppe terrestri, sia quelle imbarcate. Al contrario di *Empire*, dove le unità erano molto numerose (oltre 300), in *Shogun 2* torneremo a poter scegliere tra una trentina al massimo di diverse unità: ciò renderà più immediato l'effetto sasso-forbice-carta che contraddistingue i combattimenti della serie *Total War*. Tuttavia, non solo ogni unità potrà essere "upgradata", ma esisteranno anche gli "eroi": dei condottieri particolarmente abili che potranno, insieme anche a pochi samurai, decidere l'esito di una battaglia. Infine, i ragazzi di Creative hanno sottolineato quanto stiano lavorando sul fronte della grafica, realizzando delle immagini – dalle sequenze post battaglia, alle unità stesse – ispirate all'iconografia del periodo. *Shogun 2* è un gradito ritorno alle origini, che non mancherà di stuzzicare gli appassionati che seguono la serie da una decade e quelli magari con meno esperienza; tuttavia, dopo due titoli enormi come *Empire* e *Napoleon*, il rischio è che il solo Giappone stia un po' stretto ai generali abituati a spostarsi in mezzo mondo. Nel dubbio, affiliamo la fedele katana.

■ Le battaglie in prossimità delle costa vedranno coinvolte unità terrestri e marittime.

■ Casa **Trion Worlds** ■ Sviluppatore **Petroglyph** ■ Data di uscita **2011** ■ Sito Internet **www.endofnations.com**

End of Nations

■ La guerra "persistente" può essere decisa anche dalla vostra battaglia.

Il futuro della vecchia Terra, negli RTS, non è mai troppo allegro. *End of Nations* è, però, particolarmente pessimista: per mettere fine alle guerre, un'alleanza militare decide d'imporre una specie di tirannide basata sul cannone e sul missile, dove tutti i cittadini devono obbedienza in cambio di pace. *End of Nations* è il punto d'incontro tra un RTS e un MMOG, dato che coniuga la giocabilità degli strategici, interfaccia inclusa, con un mondo persistente tipico dei MMORPG. Quando sarà completo, potremo gettarci nella mischia multiplayer a ogni ora del giorno e della notte, trovando nuovi compagni e avversari. Le missioni – ne abbiamo affrontata una – sono pensate per il gioco cooperativo, dove un contendente protegge i carri armati del suo alleato mentre questi stanno facendo saltare in aria una torretta corazza grossa come San Pietro. La grafica è di buon livello, né orribile, né fantastica, mentre le unità sembrano caratterizzate piuttosto bene. Purtroppo, per ora sono presenti solo unità corazzate, quindi niente fanteria – almeno per il momento. Il gioco dovrebbe entrare in Beta verso Natale. Tenete accesi i radar.

■ Casa **Namco Bandai** ■ Sviluppatore **Bethesda/Obsidian** ■ Data di uscita **Ottobre 2010** ■ Sito Internet **http://fallout.bethsoft.com/**

Fallout New Vegas

■ Le armi da corpo a corpo ora avranno un attacco speciale. Bong!

FILMATO NEL DVD DEMO!

Abbiamo potuto giocare per quasi un'ora a *Fallout New Vegas*, e naturalmente non ci siamo fatti sfuggire questa succulenta occasione!
La missione di prova inizia sulla "strip" di Las Vegas, dove il nostro alter ego si trova a girare liberamente tra i numerosi alberghi e casinò della strada più famosa al mondo tra chi vuole giocare d'azzardo. Alcuni di questi casinò sono "veri", altri appartengono al mondo di *Fallout*, come il Vault 21. La strip è molto luminosa e invitante, anche se un po' poco popolata per i nostri standard. Un tizio ci si avvicina e ci offre delle armi "tascabili" che possono sfuggire ai controlli alle entrate dei casinò – investiamo un po' di tappi in un coltello a serramanico e una pistola di dimensioni ridottissime. Entrando in una delle case da gioco, dobbiamo effettivamente lasciare le armi (tranne quelle "tascabili", grazie all'apposita linea di dialogo che ci permette di barare). Scopriamo che possiamo provare diversi giochi, come la roulette o il black jack. Proviamo una delle macchine mangiasoldi e, dopo qualche tiro, vinciamo una cifra assurdamente alta – merito della "fortuna" del nostro alter ego. Arriva subito uno degli sgherri del casinò, che ci avvisa che non possiamo più giocare nel locale, pena una fine orribile. Passiamo così alla seconda sezione del demo, dove un responsabile del Nuovo Esercito della California ci chiede aiuto per risolvere la situazione difficile del suo accampamento. Eseguiamo, così, un paio di missioni molto classiche per *Fallout 3*, in cui recuperiamo delle provviste e, soprattutto, sperimentiamo il nuovo sistema di combattimento. Accanto al solito VATS, ora potremo prendere la mira come in un FPS, usando la visuale con iron sight. Per quanto ci riguarda, preferiamo il buon vecchio VATS, ma chi vuole combattere senza mettere in pausa, ora, ha un'alternativa più simile agli sparatutto. Altra novità, la "ruota" che controlla i compagni di viaggio: possiamo ordinare loro in modo chiaro come combattere (corpo a corpo o a distanza), aprire il loro inventario, e via dicendo. *Fallout: New Vegas* è molto simile a *Fallout 3*, quindi, chi ha amato il gioco di ruolo di Bethesda si troverà immediatamente a casa. C'è qualche piccola novità e aggiustatura, ma in generale l'esperienza sembra essere proprio quella. Noi ne siamo solo entusiasti.

■ Casa **Topware Interactive** ■ Sviluppatore **Pump Reality**
■ Data di uscita **Metà settembre 2010**
■ Sito Internet **www.twoworlds2.com/it**

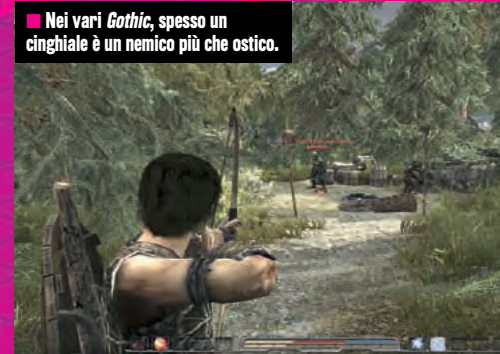
TWO WORLDS II

Il primo *Two World* è stato un po' recepito come il fratello povero di *Oblivion*. Come classificazione non era del tutto giusta, visto che qualcosa di buono il gioco lo aveva. I suoi fan, o potenziali tali, saranno felici di scoprire che a brevissimo arriverà il seguito, in cui l'avventura partirà più o meno da dove era finita nel primo episodio.

■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **Spellbound** ■ Data di uscita **Ottobre 2010** ■ Sito Internet **www.arcania-game.com**

Arcania: Gothic 4

Il nuovo *Gothic 4* inizia su una piccola isola, che funge da tutorial e insegna al giocatore come muoversi e combattere nel GdR "redivivo" di JoWooD. Considerando che nei precedenti GdR, benché firmati da Piranha Bytes, era facilissimo essere uccisi da un lupo o persino un cinghiale, non pensiamo di saltare il tutorial! Purtroppo, la conclusione della prima fase coincide con un'invasione dell'isola e il massacro di tutti i suoi abitanti, a eccezione del protagonista "senza nome". Questi è molto arrabbiato, considerando che è morta la sua promessa sposa, per la cui mano ha completato parecchie missioni secondarie, al fine di convincere il futuro suocero delle proprie qualità (il che la dice lunga su come i tedeschi immaginano il matrimonio, probabilmente). Ecco, quindi, che il suddetto protagonista arriva sull'isola principale, grande grossomodo come le lande di *Gothic 3*, e inizia a cercare il responsabile. E il cattivone di turno, si scopre immediatamente, è il re dell'isola, ovvero il protagonista di *Gothic 3*.
Dovremo fare la pelle a noi stessi!
Al di là della trama, abbastanza originale e divertente, *Arcania* si presenta come un solido GdR vecchio stampo, a esplorazione libera, ma "controllata": come in molti giochi di ruolo (*Morrowind*, per esempio) non sarà possibile raggiungere ogni angolo dell'isola fin da subito, ma sarà necessario "aprire" delle "porte", risolvendo interi capitoli dell'avventura. La grafica è ricca, soprattutto nei particolari dell'armatura del protagonista; in generale non è dettagliatissima, ma l'importante in un GdR è che sia funzionale: nelle foreste è un po' troppo scura e tendente al verde-marrone, visitando una grande fortezza, invece, la situazione cambia. Abbiamo appreso dai programmatori che nel gioco saranno presenti altre due città "molto grandi", oltre a questo castello. La nostra sensazione è che JoWooD abbia corretto il tiro dopo *Gothic 3*, e stia tornando alle origini verso un titolo che ricorda, sotto molti punti di vista, il secondo episodio della saga, che peraltro è considerato da molti fan della serie come il migliore. Il fatto che al timone del gioco non ci siano più i ragazzi di Piranha Bytes può implicitamente voler dire che il cambio di rotta è inevitabile. A breve, avremo le conferme per le nostre speranze o per i nostri dubbi: il gioco arriverà entro il prossimo ottobre.

■ Nei vari *Gothic*, spesso un cinghiale è un nemico più che ostico.

■ Casa **Namco Bandai** ■ Sviluppatore **CD Projekt** ■ Data di uscita **metà 2011** ■ Sito Internet **www.thewitcher.com/**

The Witcher 2: Assassins of Kings

■ Geralt avrà ancora molte storie d'amore, ma senza carte collezionabili.

Abbiamo già svelato *The Witcher 2* da qualche mese ai nostri lettori: ricapitolando l'essenziale in poche righe, il nuovo GdR di CD Projekt ha lo stesso protagonista canuto, un nuovo motore grafico che sembra strabiliante, e un sistema di combattimento più votato all'arcade, che farà infuriare i fan degli scontri strategici. Considerando che già il primo *The Witcher* utilizzava un sistema a metà strada tra l'arcade e il tattico, la cosa non ci fa impazzire dal dolore, anche se ammettiamo di voler provare a fondo il sistema di spadate e mazzate, prima di formulare un giudizio definitivo. Nel frattempo, tutti i giocatori di ruolo possono esultare considerando non solo la quantità imbarazzante di quest secondarie promesse da CD Projekt, ma anche il sistema grafico che, sebbene non fondamentale in un GdR, non fa certo male. E poi, Geralt è un vero conquistatore in campo femminile, e non mancheranno momenti di passione paragonabili, secondo gli stessi programmatori, a quelli di *Mass Effect 2*, ma molto più frequenti!

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **LucasArts/BioWare** ■ Data di uscita **Primavera 2011** ■ Sito Internet **www.swtor.com**

Star Wars The Old Republic

La prima bella novità è che i programmatori di LucasArts giurano su tutti i loro parenti prossimi che *The Old Republic* arriverà nei negozi entro la fine della prossima primavera. Per chi non lo sapesse, i geniacci di BioWare stanno lavorando su questo titolo, pensato per essere una via di mezzo tra i classici MMORPG e i GdR classici: il giocatore, quindi, vivrà in un mondo persistente abitato da moltissimi altri partecipanti in carne e ossa, ma al tempo stesso affronterà una "sua" avventura personale. All'E3 abbiamo visto un gruppo di quattro eroi alle prese con un attacco dei Sith, a base di robottoni giganteschi. Dei quattro, il Soldato faceva da incassatore di danni, attirando i colpi su di sé, il Jedi vestiva i panni del "curatore", mentre lo Smuggler (Han Solo, per intenderci) e il Cacciatore di Taglie distribuivano distruzione dai lati. Altra novità dell'E3, i giocatori potranno avere un caccia personale, una volta raggiunto un determinato livello: quello Jedi è bianco e affusolato, quello Sith ricorda i TIE Interceptor, anche se è un po' più grande. Come sappiamo da *KOTOR* e *Mass Effect*, l'astronave ha un ruolo centrale nei giochi made in BioWare, e siamo certi che la nave di *SWTOR* non sarà solo un mezzo per spostarsi da un angolo all'altro della galassia lontana lontana...
Infine, BioWare ha mostrato le "zone di guerra", ovvero dei battle ground in cui i giocatori possono andare e distruggere gli avversari in modo abbastanza diretto e senza complicazioni di trama o missioni varie. La prima zona di guerra è ambientata ad Alderaan, un verde pianetino perfetto per le imboscate. Rimane il dubbio che ci attanaglia da quando *SWTOR* è stato annunciato: un giocatore patito di GdR single player si divertirà lo stesso? E riuscirà, questa struttura mista, ad attrarre i veterani di *World of Warcraft*? Tra meno di un anno scopriremo se la Forza scorre possente in questo titolo.

■ Come al solito, i Jedi attaccano in superiorità numerica "tre contro uno, forse ce la facciamo".

■ Casa **Trion Worlds, Inc** ■ Sviluppatore **Trion Worlds, Inc** ■ Data di uscita **2011** ■ Sito Internet **www.riftgame.com**

Rift – Planes of Telara

Rift è l'ennesimo MMORPG in cui un mondo, Telara, viene invaso da forze demoniache, provenienti da alcuni portali apertisi misteriosamente un po' ovunque. Oltre all'evidente PvE, ovvero gli scontri con nemici controllati dal PC, contro gli esseri demoniaci, non manca il PvP (contro altri giocatori umani), dato che su Telara si sono formate due fazioni in lotta tra loro: i Guardian e i Defiant. Secondo Trion, sarà possibile customizzare al massimo il proprio personaggio, scegliendolo tra una rosa di oltre 300 possibili classi/razze/specializzazioni. Come sanno tutti i veterani di MMORPG, gli aspetti che determinano il successo di un gioco di questo tipo sono ben altri, e vedremo quando entrerà in Beta se riuscirà a catturare un numero sufficiente di giocatori. Per il momento, la grafica è decisamente interessante, e al tempo stesso le dinamiche di gioco, che ci hanno ricordato *Warhammer* non sono male.

■ Il PvP sarà divertente come quello di *World of Warcraft*?

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Real Time Worlds** ■ Data di uscita **Luglio** ■ Sito Internet **www.apb.com**

All Points Bulletin

■ Cosa c'è di più realistico di un punk che spara alla folla da una mini tatuata?

FILMATO NEL DVD DEMO!

Parliamo di MMO e pensiamo quasi subito ai GdR online, da ormai un lustro padroni assoluti del gioco in Rete all'interno di mondi persistenti. *World of Warcraft* a parte, però, esistono anche altri modi di intendere questo universo e, di tanto in tanto, qualche coraggioso esperimento ce lo dimostra con chiarezza. È la volta di *All Points Bulletin*, un MMOG ormai in dirittura d'arrivo sui nostri schermi (quando leggerete queste righe, il gioco sarà già disponibile). Fin dalle prime informazioni, *APB* ci era parso una sorta di *GTA* online, e non a caso la mente alla base del progetto, David Jones, ha effettivamente partecipato in prima linea alla creazione del primo *Grand Theft Auto*. In *APB* potremo scegliere di schierarci per una delle due fazioni (buoni o cattivi) in lotta all'interno di una città immaginaria, San Paro, devastata dalla violenza delle gang. Secondo il nostro allineamento, ci ritroveremo a commettere i più efferati delitti (omicidi, furti, eccetera) oppure a tentare d'interrompere l'escalation di violenza dalla parte delle forze dell'ordine. Basterà accettare le missioni che ci verranno proposte via cellulare e l'azione potrà partire, da soli o in compagnia, a piedi o al volante degli automezzi più disparati. La possibilità di giocare con altri 99 utenti sulla stessa mappa, un ampio grado di personalizzazione e l'assenza di un canone d'abbonamento mensile sono al momento i punti di forza di un gioco che punta tutto sull'azione estrema e sulla dinamicità. Basterà per far innamorare gli avvelenati di MMOG? Tra poco avremo le risposte che stiamo cercando.

■ Casa **Bigpoint** ■ Sviluppatore **Artplant** ■ Data di uscita **2011** ■ Sito Internet **www.bgo.bigpoint.com**

Battlestar Galactica

■ Statisticamente, un nostro lettore su 10.000 è un cylone, ma non lo sa. Voi come vi sentite?

L'eterna lotta tra umani e Cyloni rivive in un MMOG, un gioco online di massa dove i partecipanti potranno decidere se combattere per l'umanità o contro di essa. Per giocare a *Battlestar Galactica* basterà utilizzare il proprio browser Internet, e sembra non sarà necessario scaricare nulla. Secondo Bigpoint, il gioco sarà focalizzato sui combattimenti spaziali, e ai giocatori saranno assegnate missioni specifiche.

■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Interno**
■ Data di uscita **N.D.** ■ Sito Internet **N.D.**

WARHAMMER 40.000: DARK MILLENIUM ONLINE

Il titolo è ancora non definitivo, ma THQ sta lavorando su un MMORPG davvero promettente, basato sul mondo di "WH 40K" di Games Workshop. Il gioco è previsto per il 2013 (!), ma già ora sembra funzionare bene. Abbiamo visto Orki, Chaos e naturalmente gli Space Marine.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Data di uscita **fine 2010** ■ Sito Internet **http://shaunwhitegame.it.ubi.com**

Shaun White Skateboarding

Shaun White è l'atleta più importante del moderno mondo degli sport su tavola. Con svariati titoli di snowboard e di skateboard e ben due medaglie olimpioniche, questo giovane prodigio ha tutte le carte in regola per diventare il nuovo Tony Hawk, nel mondo dello sport come in quello dei videogiochi. Mentre la serie di *Tony Hawk* perde terreno sulla concorrenza di Electronic Arts, rappresentata dal valido *Skate* (uscito solo su console), Ubisoft entra in gioco con un interessante titolo sponsorizzato da Shaun in persona. L'idea di base di *Shaun White Skateboarding* è che gli skater guardano il mondo con occhi diversi, vedendo acrobazie e ostacoli laddove i comuni mortali vedono ringhiere e muretti. Nel gioco, quindi, Shaun e la sua banda andranno in skate in una grigia città, dominata da un oppressivo Ministero che ha abolito i colori e la creatività. Utilizzando dei mirabolanti poteri di trasformazione, gli skater riusciranno a modificare la struttura di città, facendo nascere rampe, ringhiere e scalinate, e scacciando il piattume con musica e graffiti.

■ Lo stile di gioco punta tutto sullo spettacolo, abbandonando la simulazione e violando svariate leggi fisiche.

Il tutto si traduce in un gioco di skate non simulativo, ma con un level design dinamico e fantasioso. Considerando la recente carenza di giochi simili su PC, non possiamo che sperare che Ubisoft e Shaun facciano ancora centro.

Onlive

Allo scorso E3, il progetto di Onlive ha fatto molto rumore, prospettandoci un futuro diverso per il mondo dei videogiochi. Niente console, niente PC costosi, ma solo una buona connessione e un servizio a pagamento. Perché investire in dispendiose schede grafiche, quando possiamo giocare interamente in streaming, lasciando il carico computazionale a una macchina remota? Un'idea affascinante, che per certi versi risponde a molti dei problemi della moderna industria dei videogiochi, sia dalla parte dei produttori, sia da quella dei consumatori. Ma può funzionare? Allo scorso E3, le perplessità, a livello tecnico, erano molte, ma nel frattempo Onlive ha iniziato a muovere i primi passi nel mondo reale, lanciando ufficialmente il suo servizio, al momento limitato agli Stati Uniti. Lo abbiamo provato in prima persona, giocando a *Just Cause 2* con un PC di fascia bassa, attaccato direttamente alla Rete (e non, quindi, a un server creato ad hoc per l'E3). La resa grafica, pur non essendo paragonabile a un PC di fascia alta, è sì e no equivalente a quella di una console, e il frame rate era stabile sui 30 FPS. Condizioni simili, pur non essendo sufficienti per i giocatori più competitivi, potrebbero andare alla grande per gli utenti meno esigenti, o per chiunque non

■ Un dettaglio da non sottovalutare: il client di Onlive girerà anche su Mac.

voglia spendere una fortuna per mantenere un PC aggiornato. Al momento, dunque, funziona tutto bene, ma il numero di iscritti a Onlive è ancora ridotto, e probabilmente ci vorranno mesi per vedere come reagiranno i server a dei carichi di calcolo più ingenti. Le possibilità ci sono, ma è ancora presto per cantare vittoria. Restiamo a osservare l'esperimento statunitense, dunque, e aspettiamo l'eventuale annuncio anche per l'Europa.

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Criterion** ■ Data di uscita **novembre 2010** ■ Sito Internet **www.needforspeed.com**

Need for Speed: Hot Pursuit

Un ritorno alle origini, ma non solo. Con *Need for Speed: Hot Pursuit*, infatti, la serie abbandona la digressione realistica del recente *Shift* per riabbracciare la filosofia dei primi episodi, ripescando i folli inseguimenti tra supercar dello storico *Need for Speed*, uscito nel 1994 su 3DO (e un anno dopo su PC). Questo tuffo nel passato, però, è bilanciato da un salto nel futuro, dato dal team di sviluppo al lavoro sul progetto, noto per i suoi adrenalinici e spettacolari giochi di corse. Ci riferiamo a Criterion, lo studio che ha dato vita alla lunga serie di *Burnout*, recentemente approdata anche sulle nostre macchine con l'ottimo *Burnout Paradise*. Durante la presentazione di Electronic Arts all'E3, abbiamo assistito a un emozionante inseguimento, in cui tutta l'attenzione era posta sull'abilità di guida dei piloti. Come in un duello tra gatto e topo, l'auto della polizia era più veloce, e aveva dalla sua trucchetti come la richiesta d'aiuto di elicotteri e il piazzamento di posti di blocco, obbligando l'altra supercar in fuga a ricorrere a espedienti di ogni genere per non essere arrestata. Derapate, scorciatoie e vertiginose inversioni di marcia sono all'ordine del giorno, e promettono un'esperienza multiplayer intensa, coadiuvata anche dal sistema Autolog, definito dagli sviluppatori come "il Facebook di *Need for Speed*". Il gioco terrà traccia di tutte le statistiche di guida, anche quando si è offline, e in perfetto stile Electronic Arts cercherà di sfumare il confine tra l'esperienza in singolo e il gioco online. I nostri amici potranno cercare di battere i nostri tempi e i nostri record, e volendo potranno lanciarci sfide in campo aperto. Siamo convinti che l'apporto di Criterion alla serie di *Need for Speed*, dopo il valido *Shift*, possa regalarci un altro capitolo emozionante e innovativo, con vetture da sogno e un pizzico degli eccessi tipici di *Burnout*.

■ Criterion + *Need for Speed* = corse senza regole, ribaltamenti, catene chiodate, polizia in Lamborghini.

■ Casa **Leader** ■ Sviluppatore **Black Bean/Milestone** ■ Data di uscita **Settembre 2010** ■ Sito Internet **www.wrcthegame.com**

WRC FIA World Rally Championship

■ Ehi, fratello, questo sì che è un gioco di rally!

L'italianissima Milestone ci ha reso nazionalmente orgogliosi all'E3 con uno stand tutto suo, in cui ha mostrato *WRC FIA World Rally Championship*, un simulatore di rally che arriverà alla fine dell'estate. Il modello di guida è molto realistico, come vuole la tradizione di Milestone, anche se è possibile giocare con un joypad, oltre che con un più adatto, ma ingombrante volante. *WRC* comprende 20 auto e 60 piloti "ufficiali", e 78 tracciati su 13 rally diversi. Pur essendo un gioco di rally realistico (e quindi con un'auto sola sul percorso, si considerano gli intertempi), Milestone è riuscita a creare una modalità, Time Attack, in cui correrete contro il vostro "fantasma", e persino il multiplayer, in cui diversi giocatori gareggiano sul medesimo tracciato, ma tra loro si vedono come "ghost" e quindi possono passarsi attraverso. *WRC FIA World Rally Championship* ha dimostrato di essere un ottimo simulatore, che dovrebbe soddisfare i palati più esigenti; al momento, ci è sembrato un po' acerbo dal punto di vista grafico e da quello dei contatti con gli oggetti ai lati della pista.

Casa **Namco Bandai/Atari** Sviluppatore **Eden Games** Data di uscita **24 settembre 2010** Sito Internet **www.testdriveunlimited2.com**

Test Drive Unlimited 2

Libertà, macchine da sogno e paesaggi che fanno venire voglia di vacanze. La formula di *Unlimited* colpisce ancora.

Dopo i buoni risultati del primo *Test Drive Unlimited*, nono capitolo di una delle serie automobilistiche più influenti della storia dei videogiochi, Namco Bandai/Atari ed Eden Games tornano alla carica con *Test Drive Unlimited 2*, che, come il titolo lascia intuire, proporrà una versione più elaborata del vasto mondo a libera esplorazione del suo predecessore. Questa volta, avremo modo di guidare in una delle isole più alla moda del Mediterraneo, la festaiola Ibiza, godendoci una vasta gamma di auto da sogno, che per l'occasione potranno subire danni in caso di incidenti. I bei paesaggi saranno impreziositi dall'alternarsi tra giorno e notte, e resi più vari da un sistema dinamico per il tempo meteorologico. Per non passare per taccagni, inoltre, gli studi di Eden Games hanno inserito anche la possibilità di sbloccare l'isola del precedente episodio, in una versione ancora più ampia e aggiornata con la nuova grafica. Ancora una volta, sarà data molta importanza alla modalità online, con una modalità cooperativa nella quale un giocatore guiderà, mentre l'altro leggerà la mappa, e con una struttura multiplayer aggiornata, che permetterà di sfidare più facilmente i propri amici. La carne al fuoco è tanta, e la formula è sostanzialmente la stessa del primo *Unlimited*. Se gli sviluppatori riusciranno anche a limare i difetti del sistema di guida, avremo per le mani un valido concorrente ai tanti giochi di corse previsti quest'anno.

■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Codemasters** ■ Data di uscita **24 settembre 2010** ■ Sito Internet **www.formula1-game.com**

F1 2010

Quest'anno, la Formula 1 secondo Codemasters, con tanto di licenza ufficiale, fa le cose sul serio. Partendo dalle solide basi dell'Ego Engine, lo stesso di *Dirt* e *GRID*, promette un realismo senza precedenti, grazie all'introduzione di un sofisticato sistema dedicato alle condizioni meteorologiche, che cambieranno dinamicamente influenzando l'asfalto. Quest'ultimo sarà più o meno aderente in base alla quantità d'acqua, al passaggio delle macchine e alla posizione.
Gli sviluppatori hanno portato l'esempio degli alberi, che ripareranno il tracciato dalle precipitazioni, aggiungendo che in caso di cessata pioggia, l'asfalto si asciugherà più rapidamente nelle zone maggiormente percorse dalle auto, obbligando alla cautela nella selezione delle traiettorie. Le condizioni del tracciato variano anche in base al procedere del week-end di gara: sui punti più battuti rimarrà un po' di gomma degli pneumatici, aumentando la tenuta di strada. Aggiungiamo una grafica di prima qualità, e abbiamo per le mani uno dei candidati al titolo di miglior gioco di corse del 2010. Resta da vedere se tutte le promesse verranno mantenute, ma ci sentiamo di essere ottimisti.

■ Oltre agli aspetti di guida simulata, *F1 2010* terrà conto anche degli sponsor e della ricerca tecnologica.

■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Techland** ■ Data di uscita **fine 2010** ■ Sito Internet **www.naildgame.com**

Nail'd

Gli sviluppatori di Techland stanno puntando tutto sulla velocità o, meglio, sulla sensazione di velocità che il loro gioco riesce a comunicare. Tutto, dal design delle piste (ambientate in luoghi realmente esistenti, ma ritoccati a piacimento) alle inquadrature, è fatto apposta per incollare il giocatore alla sedia. Ogni tracciato è ricco di discese, salti vertiginosi e, spesso e volentieri, treni o altri veicoli si muovono in direzione opposta al senso di marcia, mettendo alla prova i nostri riflessi e dando vita a passaggi impegnativi, ma di sicuro effetto. Non c'è simulazione, la fisica è in secondo piano, e persino gli ostacoli rasentano l'assurdo: *Nail'd* è un'esperienza veloce e frenetica, quasi da sala giochi, che pur non potendo competere graficamente con altri titoli annunciati all'E3, sembra senza dubbio il più veloce. Uno dei dettagli più interessanti è la visuale in soggettiva, identica a quella di un FPS, che dà letteralmente la sensazione di volare sulle piste, saltando e schivando gli altri veicoli all'ultimo. La concorrenza è tanta, quest'anno, ma *Nail'd* potrebbe davvero rivelarsi una bella sorpresa.

■ Lo stile grafico ricorda lievemente *Pure* di Disney, ma lo stile di gioco è ancora più frenetico.

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Le reti casalinghe sono ormai molto diffuse, ma gli strumenti ceduti in comodato d'uso dai provider, spesso, non sono all'altezza delle aspettative, soprattutto se si hanno particolari esigenze, come quella di giocare online. E ben vengano prodotti come il WL-309, un router Wi-Fi dedicato a utenti intransigenti, o il Lynkstation di Buffalo, l'ennesimo NAS in prova su queste pagine. Abbiamo anche voluto dare un'occhiata alle nuove cuffie wireless di Creative, pensate per i giocatori di *World of Warcraft*; infine, abbiamo provato a fondo un nuovo monitor di Asus comprensivo del kit 3D Vision di NVIDIA.

STEREOSCOPIA: NINTENDO SORPRENDE TUTTI!

CHI segue queste pagine sa che non sono un grande fan della visione stereoscopica, o meglio, delle sue attuali implementazioni.

Lo splendido effetto tridimensionale è, a mio avviso, rovinato da due fattori: la luminosità dimezzata, che obbliga a giocare praticamente al buio per godersi le sfumature di colore, e la tendenza ad affaticare la vista, che mi impedisce (e non sono il solo) di stare attaccato al monitor più di un'oretta, pena fastidiosi mal di testa. Sicuramente, il 3D è la strada del futuro per cinema e videogiochi, ma non credo passi per gli occhialini di cui tanto si parla ultimamente, che sono i principali responsabili dei problemi sopra elencati.

È difficile pretendere che una famiglia doti ogni suo membro di costosi occhialini solo per vedersi una partita di calcio o l'ultimo film d'azione, men che meno per provare insieme qualche videogioco. Una posizione, tra l'altro, condivisa da Microsoft, che durante l'E3 ha fatto sapere tramite i suoi portavoce che Xbox 360 è tecnicamente in grado di supportare la stereoscopia, ma che difficilmente questa tecnologia vedrà una rapida adozione da parte del pubblico. Il colosso di Redmond ha lasciato intendere che se anche le TV 3D riuscissero a prendere il 5% del mercato americano nei prossimi tre anni, ciò non sarebbe sufficiente per giustificare grandi investimenti nella tecnologia. Sony, naturalmente, la vede in maniera opposta, e non potrebbe essere altrimenti, considerando che è una delle aziende che più hanno investito in questa tipologia di display, sperando di recuperare la fetta di mercato che aveva ai tempi dei Trinitron.

Gli occhiali di NVIDIA fanno molto cyberpunk, e sono comodi, ma poterne fare a meno sarebbe sicuramente meglio.

> "Nintendo è saltata sul carro del 3D"

Come al solito, fra i due litiganti è un terzo a godere. In questo caso, parliamo di Nintendo. Sappiamo che l'approccio del colosso giapponese è solitamente più cauto, tanto che il Wii non supporta nemmeno l'alta risoluzione e i servizi online di Nintendo sono decisamente indietro rispetto ad altri attori del mercato. Stavolta, però, siamo rimasti stupiti. Non solo Nintendo è saltata sul carro del 3D, ma l'ha fatto prendendo una strada completamente differente da quella dei suoi avversari. La nuova console portatile, il 3DS, è sì capace di visualizzare immagini in 3D, ma non necessità di alcun occhiale. Il bello è che, a sentire i prodi colleghi reduci dall'E3 di Los Angeles, il piccolo schermo funzione veramente bene, e sembra non soffrire dei tipici problemi che caratterizzano gli occhialini, a shutter o polarizzati che siano.

È presto per parlarne, visto che la console non è ancora uscita e non abbiamo avuto modo di metterla sotto torchio, come invece abbiamo fatto con 3D Vision, ma siamo certi che sia questa la strada giusta. E che, di conseguenza, oggi non sia saggio investire cifre importanti in una TV tridimensionale: non solo mancano i contenuti (in Italia abbiamo ancora pochi canali in alta definizione, difficilmente il palinsesto si riempirà di programmazioni in 3D in pochi mesi), ma ancora non si è certi di quale delle tecnologie si affermerà sul lungo termine. Se dovessi scommettere qualche centesimo di euro, personalmente punterei su una tecnologia che non ha bisogno di occhiali.
Voi che ne pensate?

GIOCHI COMPUTER

BUFFALO LYNKSTATION DUO

- **Produttore:** Buffalo
- **Distributore:** Buffalo
- **Internet:** www.buffalotech.com
- **Prezzo:** € 189

SE il mercato delle schede video e dei processori ha visto un notevole freno, quello dei componenti per la rete è in continua espansione, come mostrano anche le frequenti prove di NAS (dischi di rete) sulle pagine di GMC.

I produttori stanno facendo a gara per gettare sul mercato la loro particolare soluzione, e quando ci si trova davanti alla lista dei prodotti disponibili sugli scaffali, si può rimanere storditi dall'offerta.

Dopo aver provato le soluzioni di QNap, Sitecom e Synology, è il turno di Buffalo, che al contrario dei concorrenti visti finora include entrambi i dischi fissi nel pacchetto. Nel nostro caso, si tratta di un modello a doppio slot contenente due hard disk da 500 GB ciascuno, per un totale di 1 TB. Si potrà decidere d'impostare i due dischi in RAID-0, sfruttando tutto lo spazio disponibile e assicurando il massimo della velocità, ma rimanendo privi di paracadute nel caso di perdita dei dati: basta che uno dei due abbia un problema, per perdere tutti i dati sul NAS. Impostando l'unità come RAID-1 si dimezzerà lo spazio, ma in caso di danni anche gravi a un disco, avremo sempre una copia di sicurezza pronta all'utilizzo.

Il modello di Buffalo non è fra i più belli dal punto di vista estetico, nonostante le compatte dimensioni, e non è neppure comodissimo da utilizzare, nel senso che aprirlo per cambiare uno dei dischi non è comodo come in altre unità. Niente di grave, comunque, considerando che saranno poche le situazioni in cui dovrete accedere agli hard disk. Dal punto di vista delle funzionalità, invece, è bene o male alla pari dei suoi concorrenti: può essere usato per fare il backup periodico dei PC della rete casalinga, così come per client Bittorrent e server Web e FTP. Naturalmente, la parte forte sono le funzionalità DLNA, che lo rendono un comodo media server, che permette di inviare file a tutti i dispositivi compatibili con il protocollo, che si tratti di console, Media Center, iPod e iPhone e via dicendo.

Come in tante altre unità, tali funzionalità sono gestite dal software Twonkymedia, che in questa incarnazione però non supporta i file MKV, né il transcoding di formati audio video. Il che vuol dire che non potrete gustarvi alcuni formati sulle console o su dispositivi, a meno di convertirli in formati "digeribili". Escludendo questa limitazione, il NAS di Buffalo svolge bene il proprio compito; soprattutto, è semplicissimo da installare, configurare e aggiornare: basta collegarlo e lanciare la procedura guidata per averlo perfettamente funzionante in pochi minuti. Anche la manutenzione sarà molto semplice: basterà un clic per fargli cercare e installare in automatico eventuali aggiornamenti del firmware.

La rumorosità è nella media per questo tipo di unità: se in un ufficio il NAS di Buffalo risulta inudibile, in casa, con il PC spento, il ronzio della piccola ventola tende a farsi sentire, anche se non in maniera troppo fastidiosa. Di sicuro, sconsigliamo di dormire nella stessa stanza in cui è posizionato il NAS.

> "Svolge bene il proprio compito ed è semplice da installare"

Le dimensioni sono contenute: è poco più grande dei dischi che ospita.

Piccolo, facile da configurare e venduto "chiavi in mano". Sarebbe ottimo, ma il mancato supporto al transcoding e ai file MKV non gli permette di aspirare al massimo dei voti.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

FERMI CI RIPROVA

Anticipata da molte indiscrezioni, la GeForce GTX 460 si è finalmente materializzata durante il mese di luglio. Basata sulla GPU GF104, la scheda è disponibile in due versioni da 768 o 1024 MB, gestiti da 336 core operanti a 1350 MHz. A differenziare i due modelli è anche il bus di comunicazione utilizzato, ampio 192 bit nel modello da 768 MB e 256 bit in quello più costoso, che dovrebbe raggiungere i negozi europei con un prezzo prossimo ai 250 euro. La GPU GF104 offre un miglior rapporto tra consumi e prestazioni rispetto alle prime schede Fermi, tanto che potrebbe essere impiegata, in un prossimo futuro, per dare vita a una VGA con doppia GPU. E mentre un prodotto prende finalmente vita, un altro si affaccia all'orizzonte: la GTX 485, la cui esistenza era stata suggerita da un dirigente della stessa NVIDIA, dovrebbe battagliare con i Radeon durante l'autunno, grazie a 512 shader a 1440 MHz, corredati da 64 ROP e un bus di memoria capace di trasportare 177 GB di dati al secondo. In pratica, la 485 sembra essere una 480 priva di shader disabilitati, in cui l'alimentazione è affidata a VRM e condensatori allo stato solido di elevata qualità.

INTEL OVUNQUE

Gli Atom della serie Z600 promettono di sdoganare al grande pubblico l'utilizzo di sistemi operativi alternativi a Windows. La potenza di queste piccole CPU, in grado di gestire schermi da 1366x768, di riprodurre video con risoluzione 1080p e di avvicinarsi alla soglia dei 2 GHz, verranno infatti utilizzati da Dell per dare vita, nella seconda metà del 2011, a una serie di netbook basati su Chrome OS. Non soddisfatta di ciò, la stessa Google sta producendo internamente una versione di Android 2.2 compatibile con l'architettura X86, in modo da promuovere la creazione di tablet particolarmente reattivi. In Rete

CREATIVE WORLD OF WARCRAFT WIRELESS HEADSET

Produttore: Creative
Distributore: Creative
Internet: www.creative.com
Prezzo: € 149,99

DOPO aver innovato e dominato per lustri il settore dell'audio su PC, Creative pare essersi ridimensionata.

L'ultimo chip audio sviluppato è stato l'ottimo X-Fi, e anche per quanto concerne i sistemi di casse l'azienda non sforna novità da qualche tempo. Tutti i suoi sforzi sono concentrati sul processore multimediale Zii, destinato ad apparecchiature particolari quali cellulari, dispositivi portatili, media player e via dicendo.

Ciononostante, Creative non ha ancora abbandonato del tutto i giocatori, come testimoniano queste nuove cuffie con microfono: un kit dedicato agli amanti del MMORPG più famoso del mondo, *World of Warcraft*. Non solo è presente il logo del gioco sulla custodia in pelle fornita a corredo, ma i due padiglioni si illuminano durante l'utilizzo, ed è possibile scegliere se far "accendere" il logo dell'Alleanza o quello dell'Orda, semplicemente sostituendo due lenti di plastica.

Al di là dell'aspetto estetico, sono da notare le dimensioni non certo contenute del World of Warcraft Headset e il suo peso, non esagerato, ma superiore alla media, che dopo qualche ora di utilizzo tende a farsi sentire. Uno scotto da pagare, considerando che si tratta di un modello senza fili che, di conseguenza, contiene le fondamentali batterie ricaricabili. L'eliminazione del cavo di connessione è benvenuta, ma bisogna prestare attenzione e ricordarsi sempre di spegnere le cuffie quando non sono utilizzate. Basta dimenticarle accese la notte, una volta spento il PC, e il giorno dopo saranno completamente scariche. Si ricaricano via USB, e durante l'operazione possono essere naturalmente utilizzate.

> "La qualità dell'audio non è eccezionale, se rapportata ad altri modelli"

Al contrario di altri modelli, questo headset è limitato alla stereofonia, e non cerca di puntare sulla riproduzione del multicanale. Una scelta comprensibile, soprattutto perché i modelli provati fino a ora non ci hanno convinto pienamente per quanto riguarda il surround. Se, però, si desidera ampliare in qualche misura il fronte sonoro, è possibile attivare gli algoritmi THX TruStudio Surround, che simulano la presenza di più casse. La collaborazione con THX si è estesa anche ad altre funzionalità, come THX TruStudio Speaker, che aumenta la profondità dei bassi, Dialog Plus per migliorare l'intelligibilità delle voci, Crystalizer per aumentare la dinamica dei file audio compressi e Smart Volume, comodo per evitare gli enormi salti di volume tipici dei film d'azione.

Come al solito, abilitare o meno questi algoritmi dipende dai gusti di chi ascolta, e a GMC solitamente preferiamo tenere disabilitate tutte queste funzioni nella maggior parte dei casi, con l'esclusione dei Crystalizer, che nel caso dell'audio a bassa qualità tipico dei filmati su Youtube o di alcune radio Internet migliora, a volte sensibilmente, il suono.

La qualità dell'audio, in ogni caso, non è eccezionale, non se rapportata ad altri modelli, anche rimanendo in casa Creative. Le cuffie Fatal1ty Headset, per non parlare delle Aurvana DJ, offrono una riproduzione a nostro avvisto più corretta e piacevole, ma non sono dotate di tutte le funzionalità del modello in esame. Che non suona male, ma semplicemente si pone un gradino sotto rispetto alle "sorelle", pur costando di più. Segnaliamo, infine, la scomodità dei tasti per controllare il volume, che si trovano sul padiglione sinistro: nella maggior parte dei casi, si tocca il comando sbagliato.

L'estetica è quella classica da giocatore: colorata, plasticosa e aggressiva.

La comodità del wireless viene facilmente vanificata dal peso, che dopo qualche tempo inizia a farsi sentire sulle tempie. La qualità dell'audio è accettabile, ma considerato il prezzo, è lecito aspettarsi molto di più.

6½

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico…

circolano già le prime immagini di un altro progetto che vede gli Z600 come possibili protagonisti: una versione della distribuzione MeeGo modellata sulle caratteristiche dei touch screen e sulle capacità di gestione di più flussi video offerte dalla piccola, ma potente piattaforma Intel. Linux, insomma, rischia di diventare la piattaforma di riferimento in ambito netbook, tablet e smartphone proprio quando Microsoft ribadisce il suo dominio nei desktop, superando la stratosferica quota di 150 milioni di licenze Windows 7 vendute.

EREDE DEL T9

Cliff Kushler, l'inventore della tecnologia T9 che ha reso storicamente più semplice la stesura degli SMS, intende ripetersi nell'attuale panorama degli smartphone, grazie a una applicazione chiamata Swype. In pratica, l'app, attualmente disponibile in versione Beta per un ristretto numero di telefoni Motorola e Samsung, suggerisce delle parole coerenti al testo mentre l'utente scorre il dito sulla tastiera virtuale senza interruzione di continuità, posizionando automaticamente le spaziature. Il sistema pare funzionare sorprendentemente bene, tanto da aver attirato l'attenzione di Apple, che intende integrarlo in iPhone e iPad. Una volta completato il testo, l'utente può selezionare le singole parole e scegliere tra varie alternative offerte dal programma, in modo da aggirare le predizioni errate. Entro la fine dell'anno, Swype dovrebbe trovare posto su una cinquantina di smartphone, ma l'autore ha già affermato di essere al lavoro sul passo successivo dell'evoluzione: un riconoscimento vocale che risulti effettivamente utilizzabile.

ESPLORATORE ACCELERATO

Man mano che le versioni Beta di Internet Explorer 9 vengono analizzate dagli sviluppatori,

SITECOM WL-309 GAMING ROUTER II

- **Produttore:** Sitecom
- **Distributore:** Sitecom
- **Internet:** www.sitecom.com
- **Prezzo:** € 149,99

DOPO essere rimasti positivamente colpiti dal precedente Gaming Router di Sitecom, non potevamo che mettere sotto torchio il nuovo arrivato, il WL-309.

Si tratta di un router sia cablato (quattro porte Gigabit Ethernet), sia Wi-Fi, espressamente dedicato ai videogiocatori grazie alla tecnologia StreamEngine. È dotato, infatti, di un chip molto avanzato dedicato alla gestione del QoS (Quality of Service), che si occupa di analizzare tutto il traffico di rete e dare la precedenza alle applicazioni più "importanti", nel nostro caso il gioco. Se, dunque, vi state godendo una frenetica partita a *Battlefield Bad Company 2* mentre il PC sta mandando in streaming alla TV un filmato in HD, non avrete problemi di lag: il router si occuperà di dare la precedenza al gioco, mettendo in secondo piano lo streaming.

Il chip si occupa sia del traffico sulla rete cablata, sia di quella wireless, anche se sarebbe più corretto parlare al plurale: il WL-309 è dotato di ben quattro antenne (due sono interne), che permettono di gestire due reti contemporaneamente, una a 2,4 GHz e una a 5 GHz. In questo modo sarà possibile dedicare la banda dei 5 GHz alle applicazioni più "esigenti", come giocare online e lo streaming di filmati, e sfruttare la frequenza a 2,4 GHz per la navigazione, o la connessione di apparecchi come iPod, netbook, cellulari e simili.

> "Due bande e quattro antenne, permettono di coprire abitazioni molto spaziose"

Le antenne sono quattro, ma due sono ben celate all'interno dell'unità.

Fra le varie funzioni, segnaliamo la presenza di una comoda porta USB 2.0 cui collegare una chiavetta o, meglio, un capiente hard disk esterno: i contenuti dell'unità verranno immediatamente resi disponibili a tutti i computer della rete.

Nonostante la complessità di questo router, la configurazione predefinita è praticamente perfetta per la maggior parte dei tipici utilizzi casalinghi, compresa la gestione dello Stream Engine che supporta da subito la maggior parte dei titoli più noti. E, naturalmente, riconosce subito la presenza di Xbox 360 o altre console collegate in rete, garantendo tutta la banda necessaria durante le sessioni di gioco. Siamo rimasti colpiti anche dalla copertura: le due bande, unite a quattro antenne, permettono di coprire interamente anche abitazioni molto spaziose e disposte su più piani: sotto questo profilo, è un deciso passo avanti rispetto al precedente modello di Sitecom. Se, però, già possedete il WL-308 e la copertura vi soddisfa, difficilmente sarete tentati da questa nuova incarnazione, a meno che non abbiate la necessità di gestire due reti wireless contemporaneamente.

Un degno successore del WL-308, nonché il miglior router dedicato ai giocatori che abbiamo potuto testare. Lo StreamEngine funziona alla perfezione, e la possibilità di avere due reti wireless separate lo rende ideale per utenti molto esigenti. **9**

l'entusiasmo nei confronti del nuovo browser Microsoft sembra aumentare. Dietro un'interfaccia leggermente rivista rispetto alla versione 8 si nascondono, infatti, un motore javascript più efficiente, in grado di gestire senza incertezze i social network più interattivi, e un'accelerazione dei contenuti 2D affidata alle GPU. In pratica, il browser produce animazioni HTML5 fluide anche laddove Chrome e Firefox singhiozzano, ammorbidendo il testo a video quando si decide di utilizzare lo zoom durante la lettura di un blog e producendo uno scrolling fluido di mappe e fotografie. Sono stati compiuti passi avanti anche sul piano della compatibilità, tanto che IE 9 ottiene un risultato 32 punti nel test Acid 3, contro i 20 di IE 8. La riscossa di Microsoft nei confronti di Google e Mozilla avrà un solo serio limite: l'esclusiva compatibilità con Vista e 7, che lascerà a bocca asciutta i tanti utilizzatori di XP e OSX.

ROUTER TUTTOFARE

TP-LINK ha presentato un router in grado di condividere su più computer sia la connessione ADSL, sia quella 3G. Nella parte posteriore del TL-MR3420 trova posto, infatti, una porta USB utilizzabile da tutte le Internet Key UMTS e HSPA, che entra in azione quando l'ADSL non è disponibile. Lo switch tra le reti avviene in maniera automatica e indolore per l'utente, che può continuare a navigare senza notare rallentamenti. È comunque possibile impostare una priorità automatica nel momento in cui entrambe le reti sono disponibili. Il modello TL-WA901ND, invece, offre minore connettività, ma si distingue dalla folta concorrenza grazie alla capacità di ottenere l'alimentazione tramite il cavo ethernet. Grazie a un apposito adattatore, il router può insomma funzionare anche a distanza di 30 metri dalla più vicina presa elettrica, a tutto vantaggio di chi tiene modem e router molto distanti. Entrambi i prodotti sono già in vendita al

ASUS VG236

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 499

"IL 3D è qui per restare!". E se lo dice Neal Robinson, uno dei pezzi grossi di AMD (che ancora non ha pronta la sua soluzione per giocare in stereoscopia) non si può che credergli.

Quando, poi, sul carro del 3D sale pure Nintendo, solitamente piuttosto restia alle mode del momento, si è veramente tentati di pensare che ormai sia una via da cui non si può più tornare indietro. Soprattutto nel campo videoludico. Gli appassionati di cinema, infatti, stanno ancora aspettando i primi Blu-ray in 3D (e sono già disponibili parecchi modelli di TV capaci di mostrare la terza dimensione), per non parlare delle trasmissioni televisive, ma chi usa il PC ha già un notevole parco giochi a disposizione, praticamente ogni titolo uscito negli ultimi anni.

Asus ha già lanciato alcuni portatili con display stereoscopico e quest'estate ha presentato il suo monitor 3D dedicato ai giocatori, un modello da 23 pollici con una matrice Full HD alla risoluzione di 1920x1080, il VG236. Si tratta di un display dedicato principalmente ai giocatori, ma strizza l'occhio anche agli appassionati di cinema, come dimostra l'ingresso Component, affiancato ai fondamentali DVI Dual Link e HDMI. Oltre al computer, dunque, potrete collegarci ben due console contemporaneamente e passare da un input all'altro semplicemente premendo un tasto sull'unità. Segnaliamo l'assenza di speaker, il che significa che se vorrete godere delle esplosioni offerte da PS3 o Xbox 360 dovrete necessariamente dotarvi di un sistema audio dedicato. La qualità del monitor è notevole, sia godendosi brillanti immagini statiche, sia frenetici videogiochi d'azione: il tempo di risposta è di 2 ms, di conseguenza non si nota alcuna scia. Rispetto ad altri modelli di Asus, poi, il VG236 sembra soffrire meno del problema dell'angolo di visualizzazione: due o tre persone affiancate riescono a godersi un film senza che chi sta di lato noti evidenti aberrazioni nei colori. Il rivestimento antiriflesso del monitor rende le immagini ancora più vive e piacevoli da vedere; come al solito, però, si porta dietro qualche piccolo inconveniente: in certe condizioni d'illuminazione ci si può specchiare tanto bene da farsi la barba, ma risulta difficile capire cosa sta visualizzando l'unità. In ogni caso, basterà abbassare le tapparelle per risolvere il problema. Per quanto riguarda il supporto al 3D, il modello di Asus si comporta esattamente come i tanti modelli proposti dalla concorrenza, visto che la tecnologia alla base è sempre quella di 3D Vision. L'unica differenza è che l'elevato contrasto offerto da questo display rende un po' meno evidente la perdita di luminosità tipica di questa tecnologia. Al contrario di altri produttori, Asus ha deciso di includere all'interno della confezione il kit con ricevitore e occhialini, in modo che acquistando il VG236 si disponga di tutto il necessario per la stereoscopia (a patto di avere una GPU NVIDIA installata sul PC). Di conseguenza, valgono le solite osservazioni: alcuni rimarranno affascinati dalla terza dimensione; altri, di contro, noteranno un affaticamento della vista dopo una mezzora di utilizzo. Tridimensionalità a parte, ci troviamo in ogni caso di fronte a un signor display.

Volendo, è possibile regolare il monitor in altezza: utile soprattutto se lo si utilizza anche per guardare qualche film comodamente seduti su un divano.

"L'elevato contrasto rende meno evidente la perdita di luminosità del 3D Vision"

Un ottimo display, sia per il 2D, sia per il 3D. Il prezzo è solo apparentemente elevato, se si considera l'inclusione del kit 3D Vision di NVIDIA. L'elevato contrasto è il suo punto di forza, e rende le immagini decisamente "vive".

8½

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico…

prezzo di 54 euro.

FEEDBACK SOSTANZIOSO

Mentre Sony, Microsoft e Nintendo si fanno concorrenza con i rispettivi Kinect, PlayStation Move e Wii Motion Plus, una piccola azienda americana si spinge oltre, promuovendo un esoscheletro dedicato alle braccia dei giocatori. Lo XIO Virtual gaming system traccia i movimenti di avambraccio e polso, e li abbina alla pressione dei pulsanti presenti su un controller impugnabile. I dati ottenuti dai sensori vengono poi elaborati dal software, che offre vibrazione e resistenza coerenti con quanto avviene sullo schermo. In pratica, il sistema riesce a riprodurre abbastanza fedelmente il rinculo delle armi da fuoco, la resistenza offerta dalla tensione della corda di un arco o il contraccolpo di due lame che si scontrano. Gli ingegneri di ForceTek hanno adattato il loro prototipo al motore di *Modern Warfare*, ottenendo un buon successo di pubblico durante l'E3 e promettendo il completamento del progetto entro il 2011.

POTENZA E RISPARMIO

I processori Phenom II X6 di AMD sembrano voler percorrere il medesimo tragitto dei primi X4, battagliando con Intel nella fascia medio-alta grazie a prezzi particolarmente aggressivi. A rinforzare le file della piccola famiglia è una nuova versione del 1055T, dotata di sei core a 2,8 GHz come l'omonimo modello precedente, ma capace di consumare solo 95 watt a pieno carico. La magia è stata ottenuta nonostante AMD non sia ancora munita di linee produttive a 32 nm. Il 1055T è compatibile con tutte le motherboard AM3 più recenti, utilizza una cache L3 da 6 MB condivisa e può spingere ogni nucleo operativo nei pressi dei 3,3 GHz grazie alla tecnologia automatica Turbo Core, pur venendo proposto al prezzo relativamente modesto di circa 200 euro.

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

- Produttore: Konami
- Prezzo: € 7,99
- Versione provata: iPhone 3G
- Internet: www.touch.konami-europe.com

LA "piccola rivoluzione", recentemente invocata da Konami per la saga di *Pro Evolution Soccer*, sembra investire anche il mondo del mobile gaming.

Arriva, infatti, con un ritardo altrimenti inspiegabile, la versione per iPhone del gioco di calcio più popolare in Italia. *PES 2010* è la seconda uscita ufficiale per iPhone (e iPod touch) del celebre simulatore calcistico di Konami, dopo la deludente versione *2008*. Dimostrando una lungimiranza fuori dal comune, la casa di produzione ha scelto di prendersi tutto il tempo necessario per revisionare radicalmente il proprio titolo, riuscendo però a offrire quello che, a oggi, è lo stato dell'arte in tema di giochi di calcio su melafonino, anche se a un prezzo non proprio banale (7,99 euro, praticamente il massimo per un gioco iPhone: *FIFA 2010* costa solo 0,79 euro!).

Il primo aspetto che balza agli occhi, subito dopo aver scaricato l'app, è la straorinaria qualità del motore grafico. Sembra impossibile che l'iPhone sia la stessa macchina su cui, solo un paio d'anni fa, giravano giochi con un look assi più spartano, modesto e stilizzato. Eppure, il livello di dettaglio di *PES 2010* è impressionante, così come stupisce l'eccezionale fluidità delle animazioni. Ma questa è solo una delle meraviglie che Konami ha portato in tavola: l'altra grande novità consiste nello sfoggiare più di un sistema di controllo. Oltre al tradizionale virtual pad, infatti, con un paio di pulsanti (uno per il passaggio, uno per il tiro), il gioco dà modo, pur mantenendo il virtual pad, di calciare semplicemente mettendo il dito sullo schermo nel punto del campo verso il quale si vuole effettuare il passaggio (contatto secco) o il tiro (contatto prolungato). Inoltre, ed è forse questa la primizia più ghiotta, il gioco può essere controllato solo grazie all'uso dell'accelerometro interno, inclinando (questa, però, è una modalità che richiede un minimo di esperienza per essere padroneggiata a dovere) il telefono per muovere il giocatore controllato sul campo. Eccellente!

Grafica sopraffina e più sistemi di controllo: in poche parole, *PES 2010* è il miglior gioco di calcio realizzato finora su iPhone.

Provato
PRIDE & PREJUDICE & ZOMBIES

Di questo titolo dissacrante, GMC Mobile si era già occupato qualche mese fa. "Orgoglio, Pregiudizio e Zombie", infatti, è uno dei casi editoriali più curiosi dell'anno. Il libro è una sorta di parodia in chiave horror-umoristica del celebre romanzo inglese di inizio '800 "Orgoglio e Pregiudizio", curata da uno scrittore e produttore cinematografico statunitense, Seth Grahame-Smith. L'autore immagina che la protagonista, tra una romantica liaison e l'altra, si diletti ad andare a caccia di zombi con la sua katana nella campagna inglese. L'ispirazione al romanzo da parte del gioco è, in realtà, abbastanza pretestuosa, visto che *Pride and Prejudice and Zombies* è semplicemente un "ammazzatutto" bidimensionale a scrolling orizzontale vecchia maniera, non dissimile, come stile, a vecchie glorie del passato, quali *Double Dragon* o *Streets of Rage* (per chi è abbastanza vecchio da ricordarsene). Il giocatore controlla Elisabeth, l'eroina del romanzo originale, in una serie di 12 livelli di difficoltà crescente. Il tutto è piuttosto monotono, visto che l'unico scopo del gioco è avanzare nei quadri facendosi largo tra gli zombi, tagliando loro la testa nel modo più rapido ed efficiente possibile. Non è il massimo dell'originalità, quindi, ma per qualche oretta può essere divertente.

- Produttore: **Freeverse**
- Prezzo: **€ 2,39**
- Versione provata: **iPhone 3G**
- Link: **http://freeverse.com**

Originale l'idea di base, un po' meno lo stile di gioco. Comunque, decapitare zombi sa essere divertente.

7½

Provato
STAR WARS: CANTINA

Quando si pensa a "Guerre Stellari" la mente di tutti gli appassionati dell'epica saga di George Lucas corre alle spettacolari immagini dei furibondi combattimenti tra X-Wing e TIE Fighter, all'attacco alla "Morte Nera", ai romantici duelli con le spade laser. Con una certa sorpresa, abbiamo scoperto che questo gioco non ha nulla che vedere con tutto ciò! *Star Wars: Cantina*, infatti, rientra in quella particolare sottocategoria di rompicapi che gli americani chiamano "time-management game", ossia letteralmente giochi di "gestione del tempo". Per intenderci, *Star Wars: Cantina* è una sorta di variante di *Diner Dash*, ambientata però in quella bettola malfamata che è la "Cantina" di Mos Eisley, apparsa in "Una Nuova Speranza". Vestiti i panni del gestore del locale, scopo dei giocatori è semplicemente quello di servire i clienti che ne affollano i tavoli, nel modo più veloce possibile. Ogni avventore, infatti, ha gusti peculiari e chiede di ricevere una consumazione specifica (in pratica, ogni ordine si differenzia dagli altri per il colore della bevanda). Un eccessivo ritardo nell'accettare la comanda comporta, proprio come in *Diner Dash*, una sfuriata e il conseguente abbandono del locale da parte del cliente spazientito. Il tutto condito con sarcastica ironia. Non eccellente, ma godibile!

- Produttore: **THQ Wireless**
- Prezzo: **€ 5**
- Versione provata: **Nokia N82**
- Link: **www.thqwireless.com**

Un puzzle game ambientato nientemeno che nella galassia di "Star Wars"? Che la Forza sia con noi!

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio…

E3 2010: TUTTE LE NOVITÀ DI GAMELOFT

L'Electronic Entertainment Expo è stato più che generoso in fatto di novità, tecnologiche e non. È, però, un po' strano constatare come, nella "riunione degli Stati generali dei Videogame", sia mancata quasi completamente la rappresentanza di un intero settore videoludico, quello del mobile gaming, che già oggi macina diversi miliardi di dollari di fatturato globale, grazie anche e soprattutto all'invasione dei titoli dello store di Apple. Unica significativa eccezione a questa sgradevole tendenza è stata la seppur simbolica presenza di Gameloft che, a Los Angeles, si è presentata con un bus posizionato in strada, davanti al Los Angeles Convention Center. Un bus sopra il quale venivano mostrate, ai visitatori, le novità di Gameloft della prossima stagione per iPhone, iPod Touch e iPad. Per il melafonino, Gameloft propone il seguito del celebre (e riuscito) simulatore *Let's Golf!*, con 6 ambientazioni, 108 buche e 8 giocatori personalizzabili, in uscita il prossimo luglio. A esso si affianca il divertente *Hero of Sparta II*, seguito dell'omonimo gioco d'azione ambientato nell'antica Grecia. Gli appassionati di supereroi troveranno pane per i loro denti con l'imminente *Ultimate Spiderman: Total Mayhem*, primo e unico (per il momento) videogame dell'Uomo Ragno disponibile su iPhone. Per gli appassionati di GdR, infine, torna anche *Dungeon Hunter*: il seguito utilizzerà un nuovo motore grafico 3D, oltre a supportare una inedita modalità cooperativa online. Per iPad, infine, Gameloft propone, oltre alla versione HD di *Hero of Sparta II*, anche il bellissimo *Tom Clancy's Splinter Cell Conviction* (porting diretto dell'omonimo titolo per iPhone), *Prince of Persia: Warrior Whitin*, il puzzle game *Blokus HD* e la conversione per iPad del leggendario gestionale/strategico *The Settlers*, in uscita anch'esso alla fine di luglio.

Il Sistema GIUSTO

La novità del mese è rappresentata da un Core i7 per socket 1156, che si distingue dai suoi simili grazie a un moltiplicatore sbloccato e una predilezione per l'overclock. Il comparto video, nel frattempo, rimane immutato nonostante il debutto delle GeForce 460.

LENTI ALLA META

Quello della stereoscopia sembra essere diventato un fenomeno inarrestabile e globale: nei cinema non passa mese senza che appaia una pellicola osservabile tramite lenti polarizzate, mentre i gestori si affannano a trovare nuovi contenuti inusuali, quali una finale di Tennis sulla terra rossa. Nei centri commerciali, lo spazio dedicato ai televisori LCD da 120 o 240 Hz aumenta senza sosta e, in California, Microsoft e Sony chiedono ai giornalisti del settore di sperimentare i rispettivi FPS di punta tramite la terza dimensione. Gli utenti PC, come è già successo in passato, hanno anticipato tale mania grazie a NVIDIA, ma non possono ancora vantare uno standard ben diffuso. ATI ha proposto una piattaforma di sviluppo dei contenuti 3D aperta e condivisibile da produttori di TV, schede video, Blu-ray e console, ma, al momento, l'unico modo per giocare a un videogioco in stereoscopia passa dall'utilizzo forzato di una GeForce e dalla scelta di uno dei titoli ottimizzati. Si respira, insomma, un entusiasmo ancora immaturo, con la speranza di poter usufruire, in un prossimo futuro, di un set occhiali standard utilizzabile sia per giocare a *FIFA*, sia per gustare in profondità le imprese degli azzurri.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Core i7 875K € 330**
Socket 1156 – 2,93 GHz – quad core – HyperThreading – 8 MB cache L3 – 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i5 750 € 160**
Socket 1156 - 2,66 GHz - quad core - 8 MB cache L2 - 95 watt

■ **SISTEMA BASE: Athlon II X3 445 € 90**
Socket AM3 – 3,1 GHz – tri core – 1,5 MB cache – 95 watt

L'architettura Nehalem di Intel anima le due configurazioni più costose, grazie a 4 core di efficienza ineguagliata. Il potente i7 875K vanta, inoltre, un moltiplicatore sbloccato, che lo rende particolarmente propenso all'overclock, sebbene i suoi 2,93 GHz standard possano gestire senza affanni qualsiasi motore di gioco. Il più economico Athlon X3 è munito di soli tre core, ma nei benchmark ludici tallona i due campioni a distanza ravvicinata. Tutti i modelli consumano meno di 100 watt nei momenti di maggior impegno.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: Radeon HD 5970 € 580**
725 MHz core - 2 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit x2 - 3200 stream processor

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 5850 € 270**
725 MHz core - 1 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit - 1440 stream processor

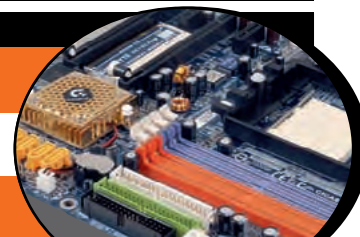
■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 5770 € 130**
850 MHz core - 1 GB GDDR5 4,8 GHz - bus 128 bit - 800 stream processor

ATI domina tutti i Sistemi grazie alle sue nuove GPU DirectX 11, che assicurano velocità da brividi già a partire dalla fascia media. La 5970 adottata nella configurazione più costosa vanta ben 3200 shader, suddivisi su due GPU capaci di gestire senza incertezze qualsiasi gioco alla risoluzione di 2560x1600, mentre nel Sistema base trova posto una 5770 che, nonostante il bus a 128 bit, riesce a sconfiggere i campioni della generazione precedente. Tutti i modelli scelti dedicano 1 GB di GDDR al buffer e alle texture.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: MSI Big Bang Trinergy € 260**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 1 PCI-E 16 – 2 PCI-E 16x/8x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 10 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D-E Pro € 150**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2PCI-E 16x/8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA BASE: Gigabyte GA-870A-UD3 € 100**
AMD 870 – Socket AM3 – 4 DDR3 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 12 USB

Il chipset P55 trova posto nelle due configurazioni più costose, che vantano il duplice supporto sia al CrossFire di ATI, sia allo SLI di NVIDIA. La più economica Gigabyte sfrutta il nuovo chipset AMD 870, supportando di conseguenza ben 6 porte SATA 3 e un utile connettore USB di terza generazione, caratteristica condivisa anche con il prodotto di Asus. Tutti i modelli scelti montano BIOS adatti alle operazioni di overclock e sblocco dei core.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 4 GB Corsair PC3-16000 € 200**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 2000 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB Corsair PC3-12800 € 110**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 85**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1333 MHz – 1,65v

Dicendo finalmente addio alle vecchie DDR2, tutti i sistemi sfruttano l'ultima generazione di RAM per soddisfare la fame di dati delle CPU multicore. Nel Sistema ideale sono presenti dei moduli capaci di abbinare una frequenza di 2 GHz a ottimi valori di latenza. Nelle due configurazioni più economiche, il quantitativo complessivo di memoria non è inferiore, ma i moduli si limitano a raggiungere rispettivamente le frequenze di 1600 e 1333 MHz.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 90**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 70**
Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: Asus VW266H € 300**
25,5 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI - VGA - HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster XL2370 € 270**
23 pollici – risoluzione 1920x1080 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms – LED

■ **SISTEMA BASE: BenQ E2220HD € 190**
21,5 pollici – risoluzione 1920x1080 – VGA – DVI – HDMI – 5 ms

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. L'Asus scelto si distingue dagli altri 25 pollici in commercio in virtù di una totale assenza di input lag, mentre il Samsung della configurazione media sfrutta dei led per migliorare i propri valori di contrasto. Gli ingressi digitali multipli, presenti in tutti i modelli, assicurano la possibilità di visualizzare le immagini provenienti da eventuali console.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium Fatal1ty Pro, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. Anche la più economica Titanium utilizza la connessione PCI-E, ma è priva di RAM dedicata, pur riuscendo ad accelerare i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato audio HD.

▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Enermax ERV1050EWT € 260**
1050 watt – 6 PCI-E 8 pin – 6 Molex – 16 SATA – modulare

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 130**
750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare

■ **SISTEMA BASE: Cooler Master Silent Pro M600 € 80**
600 watt – 2 PCI-E 8 pin – 10 molex – 9 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: Intel X25-M 160 GB e Western Digital Caviar Black 1 TB € 500**
1160 GB – Serial ATA 300/600 – SSD/7200 RPM – 64 mb di buffer – tempo di accesso 0,85 µs/ 9 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 110**
1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi DeskStar 7K1000.C 1 TB € 80**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

Il miglior SSD di casa Intel riesce a trovare posto nel Sistema ideale, offrendo velocità di boot e tempi di accesso inavvicinabili ai dischi muniti dei classici piatti magnetici. Ad affiancarlo è il medesimo hard disk WD presente nel Sistema medio, dotato di una capienza adeguata alle installazioni dei giochi e di un'utile memoria cache da 64 MB. Il più economico Hitachi è dotato di tecnologia NCQ e, come gli altri modelli scelti, brilla per silenziosità e risparmio energetico, nonché per la considerevole capacità di immagazzinamento.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.850	€ 1.370	€ 825
(limite 3.000)	(limite 2.000)	(limite 1.000)

LETTERE SONTUOSE

Stanchi delle solite tastiere economiche munite di tasti "mollicci" e rumorosi? Ecco tre modelli di pregio, per chi esige il lusso anche durante la digitazione.

Logitech DiNovo Edge
€ 140

Un corpo di alluminio e plexiglas tagliato con il laser, su cui trovano posto un touchpad e una serie di controlli multimediali a sfioramento. Il profilo ridotto la rende decisamente elegante.
www.logitech.it

Razer Lycosa Mirror
€ 90

Edizione speciale della nota tastiera Razer dedicata ai videogiochi, questa Mirror è caratterizzata da una finitura a specchio, resa ulteriormente accattivante da una forte retroilluminazione dei tasti.
www.razerzone.com

Microsoft Arc
€ 45

Dimensioni minuscole e tasti praticamente inudibili, per una tastiera wireless dalla forma arcuata. Nata per sostituire le scomode tastiere dei netbook, si collega al PC tramite un piccolo ricevitore a 2,4 GHz.
www.microsoft.it

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

DIFFICOLTÀ OGGETTIVE

Scrivere una rubrica mentre sul secondo monitor e sulla più "spaziosa" delle TV scorrono le immagini incrociate di Wimbledon e dei Mondiali non è impresa da poco. Le frasi vengono interrotte dai migliori scambi e dalle più spettacolari parate, fino a quando qualche solerte componente della redazione non interviene con le maniere forti. Insomma, lo sport non fa sempre bene, e produce lividi non solo a chi indossa i guantoni.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolvere i problemi.

MIRE ELEVATE

Per la mia macchina da gioco, ho scelto una motherboard con socket 1366 di Asus, in modo da poter utilizzare, in futuro, una CPU a sei core. Quanto alla CPU ho invece optato per un Core i7 860, anche se non è indicato tra quelli supportati dalla motherboard da me scelta, che elenca solo i modelli della serie 900. Devo puntare su una CPU diversa?

Domenico

I tuoi dubbi trovano riscontro nel fatto che il processore Core i7 860 utilizza il socket 1156 invece del meno recente 1366, ormai destinato ad accogliere solo i costosi i7 muniti di triplo canale DDR3, come gli esponenti della serie Extreme. La Rampage III Extreme da te scelta è, d'altronde, una scheda da veri "smanettoni" che desiderano overclockare anche le CPU più veloci, quali il tanto potente quanto costoso i7 980X. I benchmark vedono tale accoppiata motherboard-CPU ai vertici assoluti della velocità, sottolineando però come non esistano giochi in grado di sfruttare i 3,33 GHz offerti dai due core aggiuntivi. In pratica, quando si esegue un motore 3D di ultima generazione, il distacco ottenuto dal 980X rispetto a un più economico i7 870 è pari a una manciata di fotogrammi, non apprezzabile durante le partite. Di conseguenza, ti consiglierei d'indirizzare la tua attenzione su una Asus con socket 1156, come la Maximus III Formula, e sul Core I7 875X che da questo mese suggeriamo nella nostra rubrica Il Sistema Giusto. Grazie a questa accoppiata, e al moltiplicatore sbloccato dell'875K, potrai spingere i quattro core oltre la soglia dei 3 GHz, placando la fame di dati di qualsiasi GPU in configurazione SLI o CrossFire. Nei piani ufficiali di Intel, il socket 1156 non dovrebbe godere di CPU a 6 core nel prossimo futuro, ma il colosso dei processori ha cambiato i suoi programmi molte volte in passato, di conseguenza non è improbabile che il perfezionamento delle fonderie a 32 nm e la concorrenza sempre più agguerrita dei Phenom sfocino in un modello della serie 800 dotato di tale caratteristica, probabilmente utile a noi giocatori solo con l'arrivo di una nuova generazione di console e di motori 3D.

I socket 1156 e AM3 dovrebbero essere gli unici presi in considerazione da chi intende assemblare un PC da gioco.

ARIA FRESCA

Il mio nuovissimo Dell XPS Studio con processore i7 e Radeon 5470 esegue senza incertezze *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*, ma emette un flusso d'aria bollente dal case, attivando la ventola che produce molto rumore. Posso continuare a giocare o rischio di danneggiare qualcosa?

Mauro

Il fatto che il tuo notebook produca un consistente flusso d'aria calda è del tutto normale. Il processore Core i7 del tuo XPS Studio consuma, nella migliore delle ipotesi, 25 o 35 watt a pieno carico, che vanno a sommarsi ai 12-15 del Radeon 5470. Il calore prodotto da entrambi i componenti, una volta convogliato all'esterno del case dalle apposite ventole, dà vita a una corrente calda prossima ai 50-60 gradi, che gli utilizzatori dei cosiddetti "desktop replacement" (i portatili abbastanza potenti da svolgere i compiti di un desktop) conoscono da anni. È lecito aspettarsi che Dell abbia studiato approfonditamente le capacità di sopportazione termiche degli integrati presenti nel case, di conseguenza non dovresti avere alcun problema che vada al di là di qualche sporadico spegnimento automatico durante i mesi più caldi, ma se vuoi evitare qualsiasi intoppo, potresti optare per uno dei tanti supporti ventilati disponibili in commercio. Oggetti come il CoolerMaster R9 o l'Akasa Notebook Cooler sollevano il computer dalla scrivania e ne inondano le feritoie con l'aria fresca spinta da due o più ventole, abbassando spesso la temperatura di CPU e GPU di una decina di gradi. Prima dell'acquisto, devi solo fare attenzione a scegliere un modello adatto alla dimensione del tuo schermo, dato che questi dissipatori hanno forme diverse per supportare i notebook con schermo da 15 o 17 pollici.

Espansione orizzontale

Il delta che intercorre tra la potenza dei PC e le richieste dei motori di gioco, negli ultimi anni, si è notevolmente allargato. Le conversioni da console girano egregiamente sui notebook muniti di Radeon e GeForce di fascia medio-bassa, mentre una buona CPU dual core di frequenza superiore ai 2,4 GHz riesce a muovere senza rallentamenti tanto le truppe degli RTS, quanto i cecchini dei più vasti FPS. Certo, poter impostare risoluzioni elevate abbinate a filtri AntiAliasing rimane un'opportunità golosa, ed è il valore aggiunto dalle più recenti GPU e CPU; tolto questo, però, si può continuare a giocare con hardware delle precedenti generazioni, se si esclude una manciata di titoli, quali *Metro 2033*, *Crysis* e *GTA IV*. Per questo motivo, Intel, NVIDIA e ATI non dovrebbero puntare solo agli appassionati, da tempo consci di poter giocare egregiamente con le loro Radeon 4000 e GeForce 200 vecchie di due anni, quanto allargare il mercato a tutti i notebook e ai PC preassemblati in commercio. Nel 2010, vendere macchine "da ufficio" incapaci di eseguire il motore di *Quake Live* è anacronistico, considerando che anche gli uffici sono colmi di utenti che danno vita a fattorie virtuali all'interno dei social network o scaricano giochi "casual" spendendo pochi centesimi di euro. Ciò che serve ai PC non è tanto una nuova CPU da sei core, quanto un esercito di netbook e ultraportatili in grado di eseguire l'ultimo gioco disponibile in Rete senza sacrificare al massimo fluidità e livello di dettaglio.

ANCORA AGP

Possiedo una motherboard Asus P4B533 e ho appena acquistato un Radeon 4650 AGP dotato di 512 MB di RAM, che però non vuole saperne di funzionare sotto Windows XP. Dopo avere inserito la scheda, il sistema impiega un'ora ad avviarsi o non parte nemmeno, impedendomi di installare i driver. Si tratta di un problema d'incompatibilità?

Luca

La P4B533 è una vecchia motherboard Socket 478 con chipset i845-E, capace di accogliere dei Pentium4 a 2,4 GHz. Il suo slot AGP dovrebbe, in teoria, essere perfettamente compatibile con la Radeon 4650 in tuo possesso, che però può mettere in seria crisi Windows XP fino alla completa installazione dei Catalyst preesistenti. Per effettuare l'operazione, dovrai eliminare tutti i driver ATI dal sistema, utilizzando l'utility Driver sweeper, scaricabile all'indirizzo **www.guru3d.com/category/driversweeper**. Al primo riavvio, Windows dovrebbe abbinare alla scheda i driver VGA standard, utili al raggiungimento del desktop e all'esecuzione dell'ATI AGP Hotfix (**http://tinyurl.com/388sgd8**), una versione dei Catalyst 10.6 capace di riconoscere i Radeon HD 2000, 3000 e 4000 anche in presenza di chipset piuttosto datati. Una volta completata la procedura, il 4650 dovrebbe funzionare correttamente. Assicurati comunque di avere aggiornato il BIOS della scheda madre all'ultima versione, anche se è stata pubblicata nel lontano 2003, in modo da evitare una dannosa sovrapposizione tra i 512 MB di GDDR e lo spazio virtuale dell'AGP Aperture Size che affligge alcune motherboard basate sui vecchi chipset della serie 800.

■ ATI ha sviluppato dei driver specifici per i Radeon AGP più ostili al funzionamento.

MASSIMA POTENZA

Vorrei la vostra opinione riguardo il sistema che intendo assemblare, basato su Phenom II X6 1090, motherboard Crosshair, 6 GB di Kingston HyperX 2 GHz.
I miei dubbi riguardano l'alimentazione e il comparto video, che mi vedono indeciso tra un modello da 700 e 1.000 watt, l'utilizzo di due Radeon 5770 o di una singola 5870. Vorrei, poi, che mi consigliaste un buon SSD di piccole dimensioni, tenendo presente che con il sistema in questione desidero giocare al massimo dettaglio, ma anche lavorare.

Jacopo

Quella dei 6 core sembra essere una tentazione sempre più suadente per molti dei nostri lettori che, tra tutti i "consumatori" di riviste di genere informatico, dovrebbero essere i meno attratti dalle ultime proposte di Intel e AMD. Non perché i Phenom della serie X6 e i costosissimi Core i7 980X non svolgano egregiamente il proprio lavoro, ma perché questi processori precorrono fortemente la maturazione del software, che solo ora inizia a sfruttare decentemente l'utilizzo di quattro core. Per impegnare appieno il Phenom X6 1090 da te adocchiato, operante a 3,2 GHz ma capace di spingere autonomamente i singoli core fino a 3,6 GHz, è necessario scomodare programmi di modellazione tridimensionale,montaggio di video in formato H.264 o progetti di calcolo distribuito quali Folding@home e Boinc. I benchmark relativi all'esecuzione dei giochi mostrano

■ I Phenom X6 sono veloci, versatili e relativamente accessibili nel prezzo, ma poco sfruttati dall'attuale generazione di giochi.

Solo per esperti Uno Shepard su misura

Quante volte, dopo aver speso molte ore in un GdR, ci siamo resi conto di avere scelto una classe inadatta al nostro stile di gioco? In gran parte dei titoli, la cosa si risolve solo creando un personaggio completamente nuovo e ricominciando l'avventura dall'inizio. Il problema interessa anche *Mass Effect 2*, che nasconde dietro le forme di un FPS i classici meccanismi da GdR, dividendo i personaggi tra biotici, ingegneri e soldati, in grado di combattere utilizzando armi sofisticate, telecinesi o androidi armati. Fortunatamente, i possessori della versione PC di questa articolata avventura galattica possono rivedere le proprie scelte iniziali grazie a un piccolo editor, recuperabile all'indirizzo **http://mod.gib.me/masseffect2/saveedit_rev25.zip**. Il Gibbed Save Editor, una volta raggiunta la cartella contenente i salvataggi del gioco (**Documenti\BioWare\Mass Effect 2\Save**) permette di cambiare rapidamente la classe di appartenenza tra Vanguard, Soldato, Adepto, Ingegnere, Incursore e Sentinella, nonché di modificare il background di Shepard e perfino il suo sesso. Le modifiche applicate hanno effetto immediato e non inficiano il corretto proseguimento dell'avventura, che continua dall'ultimo salvataggio beneficiando di poteri alternativi e diramazioni dei dialoghi rispecchianti le rinnovate caratteristiche del protagonista. L'editor permette anche di modificare l'aspetto di Shepard, variando il tipo e il colore dei capelli e degli occhi o acquisendo uno dei tanti volti disponibili nel database **www.masseffect2faces.com**, ma questa opportunità va in secondo piano rispetto ad altre ben più preziose, quali la possibilità di aumentare la quantità di crediti, minerali e punti esperienza senza dover scandagliare centinaia di pianeti o doversi imbarcare in tutte le missioni meno interessanti. La sezione **Plot\Henchmen\Flags** nasconde, poi, un'altra chicca: la possibilità di selezionare, con dei rapidi segni di spunta, quali e quanti compagni di squadra debbano sopravvivere alla impegnativa missione finale, a tutto vantaggio di chi intende portare con sé i compagni più fidati nel terzo episodio della saga.

■ Grazie a un editor, in pochi colpi di mouse è possibile modificare radicalmente la storia e l'esperienza di gioco di *Mass Effect 2*.

che, a distanziare l'X6 1090 dall'Athlon X4 630, sono una decina di fotogrammi in *Crysis Warhead* e *Grand Theft Auto IV*, a fronte di una differenza di prezzo nell'ordine dei 200 euro. Per giocare, insomma, non è necessario un X6, come non serve un alimentatore da un Kilowatt per sostenere un sistema munito di due 5770 o una singola 5870. Una PSU da 700 watt di buona qualità (come quelle prodotte da Tagan, Corsair e Cooler Master) riuscirebbe a gestire tutti i componenti fin qui citati, anche in presenza di doppia 5850. Parlando di CrossFire, ti ricordo che due 5770 operanti in parallelo offrono prestazioni leggermente superiori a una singola 5850 e, generalmente, inferiori a una 5870. Quest'ultima non necessita di particolari ottimizzazioni dei Catalyst per dare il meglio con gli ultimi giochi. Per quanto riguarda la Crosshair, nella tua lettera non specifichi se intendi puntare sulla terza versione (che usa l'ancora valido, ma datato chipset 790FX) o sulla più recente IV Formula, dotata di AMD 890FX e Southbridge 850. Questa risulta decisamente preferibile, sebbene entrambe le versioni supportino i Phenom da 140 watt e integrino un'ottima X-Fi, vantando anche USB 3.0 e SATA 6, assenti sulla progenitrice. Tirando le somme, a parità di budget, RAM e motherboard, ti consiglierei di sostituire il Phenom X6 1090T con un altrettanto valido Phenom X4 945, cui abbinerei una singola 5870 o due 5830 in Crossfire, ottenendo un framerate magnifico in qualsiasi gioco e un ottimo compagno di lavoro, che potrebbe accogliere il solo sistema operativo su un rapidissimo OCZ Vertex LE o su un più comune Intel X25-M.

■ Fra i pochi netbook in grado di riprodurre filmati HD, segnaliamo quelli basati sulla piattaforma Ion di NVIDIA.

ALTA INTEGRAZIONE

Vorrei acquistare un netbook in grado di riprodurre fluidamente i filmati HD, in attesa che i tablet si diffondano al di fuori della cerchia Apple. In commercio, ho trovato molti modelli muniti di uscita HDMI o VGA, ma noto una certa confusione nel campo delle VGA integrate, quasi sempre prodotte da Intel. Quali modelli, tra i tanti GMA disponibili, permettono agli Atom o ai Core 2 ULV di riprodurre video di qualità 1080p?

Costa78

Intel non è l'unica azienda ad aver prodotto grande confusione con la numerazione delle GPU. NVIDIA e ATI sono altrettanto colpevoli di quella che gli appassionati chiamano "rebrand" (rimarchiatura), ovvero la pessima abitudine di non sfruttare una semplice numerazione in ordine crescente per identificare le potenzialità dei prodotti. Nel caso dei Radeon e delle GeForce, tale colpa è mitigata dal fatto che entrambe le aziende, specializzate nel settore grafico, assicurano ormai prestazioni di base più che adeguate in fase di riproduzione video. Non è questo il caso delle GMA, le cui versioni 900, 950, 3000, 3100, X3000 e X3100 non accelerano in alcun modo AVC e VC-1, ovvero i due codec utilizzati dai contenuti H.264 dei Blu-ray e dai siti infarciti da filmati Flash, Silverlight o Ogg Theora. Ne consegue che quasi tutti gli Atom in commercio, vista la loro intrinseca lentezza in fase di decodifica software, non possono riprodurre filmati a 1080p o 720p senza naufragare in una tempesta di fotogrammi persi. Anche gli ultimi modelli della famiglia Pinview (riconoscibile grazie alla numerazione N4xx e D5xx) hanno lo stesso problema, integrando un GMA 3150 che non offre nulla di più dei normali 3100. Discorso a parte meritano gli Atom della serie Z, che sono accompagnati dal GMA 500, ovvero una GPU PowerVR SGX quasi identica a quella sfruttata in molti smartphone, tra cui l'iPhone 4 e il 3GS. Il GMA500 ha le carte in regola per decodificare senza affanni i filmati HD, ma attualmente è abbinato a driver Windows mediocri, che ne inficiano le potenzialità. Tale situazione è destinata a cambiare a breve, anche perché il PowerVR SGX dovrebbe trovare posto, nel 2011, in molti tablet basati su distribuzione Linux MeeGo, grazie agli sforzi congiunti di Intel e Nokia. Concludendo, se vuoi ottenere una buona fluidità di riproduzione nell'immediato, non puoi che puntare sui netbook muniti di chipset NVIDIA Ion (come l'Asus Eee 1201NL) o su quelli basati su processori Core ULV e GMA 4500, che offre prestazioni 3D decisamente mediocri, ma accelera degnamente i flussi video.

SOS Rapido Risposte brevi

Incredibile a dirsi, ma *Halo* non gradisce la presenza dell'ultimo browser di Microsoft nel sistema.

D Ho provato di tutto, ma quando avvio *Halo*, mi appare l'errore:
Eccezione:Raccolta dati delle eccezioni

Frakkio

R Il problema in questione può avere due differenti responsabili: il primo riguarda la presenza di Explorer 8 in una versione di Windows XP priva del terzo Service Pack. A questo puoi ovviare aggiornando il sistema operativo o eliminando il browser da **Installazione applicazioni** per il tempo necessario a completare l'avventura di Master Chief. L'altro imputato è il driver della scheda audio, che andrebbe aggiornato all'ultima versione o privato delle sue funzionalità di accelerazione hardware, operazione facilmente eseguibile all'interno dell'utility di diagnostica delle DirectX, avviabile scrivendo **DXdiag** nella casella **Esegui**. Alcuni utenti sostengono che l'errore appaia anche in assenza del codec Ogg Vorbis, che viene usato dal motore di Bungie per riprodurre tutte le musiche dei livelli. In realtà, la dll necessaria all'esecuzione dei brani è presente nella cartella d'installazione, e viene utilizzata al posto di quella solitamente presente in System32, ma se vuoi scongiurare anche quest'ultima, improbabile, eventualità, non devi fare altro che scaricare i filtri **DirectShow** disponibili all'indirizzo **http://xiph.org/dshow/**

D Ho un problema di risoluzione dello schermo, che sul mio HP 2309 da 23 pollici e Full HD produce una cornice nera intorno al desktop. In pratica, quest'ultimo non occupa tutta la superficie dello schermo, ma solo una piccola parte, nonostante abbia attivato la risoluzione di 1920x1080 e la frequenza di refresh di 60 Hz. Temevo si trattasse di un problema di cavo, ma ho accertato la compatibilità tra l'esemplare in mio possesso e l'HD. Volevo poi chiederti un'opinione riguardante il mio sistema, basato su Athlon II x4 630, 4 GB di DDR3 1066 e Radeon 5830.

Federico

R Come abbiamo già spiegato in uno degli ultimi numeri della rubrica, il problema delle dimensioni errate del desktop è dovuto all'overscan attivato automaticamente dai Catalyst sulle uscite HDMI. In pratica, la VGA riduce le dimensioni del desktop preventivamente, in modo che venga visualizzato correttamente su uno schermo TV. Su un monitor, tale stratagemma si riflette in un desktop più piccolo del dovuto, che può essere però facilmente aggiustato disabilitando l'opzione **Overscan** dalla finestra **Desktop & Display** dei driver. Per quanto riguarda la configurazione, non posso che apprezzarne l'equilibrio: 4 core a 3 GHz abbinati a 1120 Shader DirectX 11 riusciranno a eseguire in scioltezza tutti i giochi in commercio, anche adottando la risoluzione più alta concessa dal tuo pannello.

D Ho acquistato *Saints Row 2*, ma durante l'installazione mi appare il messaggio di errore:
Steam.exe(main exception):unable to load library steam.dll

Claudio V.

R L'errore in questione appare in due frangenti: quando si tenta di avviare un gioco utilizzando la versione di Steam che lo accompagna, troppo datata rispetto a quelle attuali, o quando si tenta di lanciarlo per la prima volta in assenza di una connessione che ne permetta l'attivazione. In entrambi i casi, la soluzione risiede nello scaricare l'ultima versione di Steam dal sito **http://store.steampowered.com** e, dopo essere entrati nel proprio account (o averne creato uno) procedere con l'installazione e il primo avvio del gioco. Le partite successive a quella iniziale possono essere eseguite anche offline, scegliendo l'apposita opzione nel menu Steam del client di Valve.

D Appena tento di installare *Call of Duty 2* ottengo il messaggio:
Executable'D:\setup\rsrc\cod2.exe'had the following uncoverable error:Couldn't find library MSVCR80.dll (required by C:\PROGRA-1\MICROS-1\OFFICE12\MSOXMLMF.DLL)
In passato, il gioco funzionava, ma ho dovuto disinstallarlo dopo che aveva adottato autonomamente la lingua inglese per testi e dialoghi.

Barbara

R L'errore in questione è facilmente aggirabile navigando all'interno del CD e selezionando manualmente il file **setup.exe**, ma se prima non si risolve il problema alla radice, potresti ritrovarti davanti a ulteriori errori durante le partite. Responsabile del guasto è, infatti, l'ultima versione di Office, che integra un filtro .xml troppo solerte e propenso a intervenire nel momento in cui il gioco cerca di aprire i suoi file di configurazione. Per evitare che la suite da ufficio ti impedisca di rispondere quando il dovere chiama, quindi, dovrai entrare nel registro di sistema tramite **Regedit** e cancellare le due voci presenti in **HKEY_CLASSES_ROOT\Protocols\Filter\text/xml**. Prima di svolgere l'operazione, è consigliabile effettuare una copia di backup del registro, utilizzando l'opzione **Esporta** elencata nel menu **File**, in modo da ripristinare tutte le funzionalità di Office una volta terminati gli eventi bellici.

Per funzionare, *Saint Row 2* richiede una versione aggiornata di Steam e una iniziale connessione a Internet.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Collezionare i Blu-ray. Tutti i Blu-ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Il nostro "professore", questo mese, ha indossato degli spessi occhiali scuri. Per provare il 3D, dice lui. Ma russava...
Gioco Preferito: *iRacing*

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Oblivion*

DARIO RONZONI
Specializzato in: Il nostro Dario ha tentato di convincere la sua pargoletta urlante che il fuoricampo è più importante della pappa!
Gioco Preferito: *MLB 2K10*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Riproporsi come nuovo regista del film "Lo Hobbit", visto che ha già preordinato tutte le versioni del Blu-ray.
Gioco Preferito: *DOW II Chaos Rising*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Placare le ire funeste dei redattori di GMC grazie a deliziosi biscotti preparati seguendo una ricetta elfica. O era caraibica?
Gioco Preferito: *Tales of Monkey Island*

Giochi estivi

Un videogiocatore non va mai in vacanza, o forse è il contrario?

È difficile tornare con i piedi per terra, dopo aver fantasticato sulle immagini e sulle descrizioni dei giochi visti all'E3 dai nostri inviati.

Se il futuro promette meraviglie, anche il presente, pur in una stagione tradizionalmente considerata "di stanca", non manca di chicche rinfrescanti, da gustare come bibitoni mentre l'estate impazza.

L'attesa per il prossimo capitolo di *Dragon Age* sembra troppo lunga? Ecco che dallo scaffale fa l'occhiolino un altro solido GdR su PC. *Drakensang: The River of Time* è tutto in italiano, calza agli appassionati del genere come un mocassino comodo e buono a ogni evenienza, promette (e mantiene) ore di avventure in un mondo fantasy e con un set di regole ancora da esplorare, e lascia nel portafogli abbastanza euro per discuterne davanti a una pizza con gli amici.

Crysis 2 significa anche mettere in preventivo un bell'aggiornamento del computer? C'è ancora tempo; soprattutto, c'è *Singularity*, che come sparatutto in prima persona riesce a coinvolgere e a far circolare l'adrenalina nei pigri pomeriggi di caldana. Non sarà un campione di originalità quanto a trama, non rappresenterà lo stato dell'arte sul versante della grafica, ma respirare le atmosfere dei capolavori del recente passato, muovendosi in un FPS nuovo, è sempre piacevole.
È, poi, il turno di *LEGO Harry Potter: Anni 1-4*, con cui Traveller's Tales ripropone la riuscita combinazione tra una giocabilità adatta a tutti e i mattoncini di plastica più amati al mondo. Cominciare una partita a *Harry Potter* è un po' come aprire una scatola di LEGO il giorno del compleanno del proprio fratellino (o figlio): dapprima si osserva la situazione con disincantato scetticismo, poi si finisce per allontanare il piccolo e concentrarsi sul gioco, perché è troppo affascinante assemblare un pezzettino dopo l'altro. In *LEGO Harry Potter* c'è molto di più che la risoluzione di piccoli enigmi, qualche salto impegnativo e dei pupazzetti dalle faccine sorridenti: c'è la magia, che contribuisce a rendere questo capitolo il migliore della serie *LEGO*.

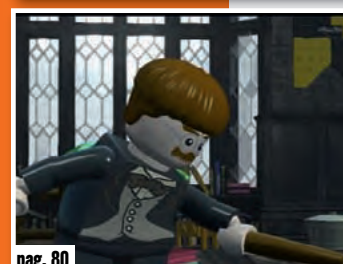
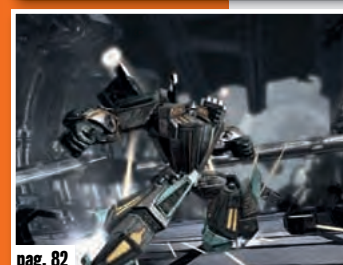
Ma non finisce qui. Anche *Transformers*, staccatosi dal pesante retaggio delle pellicole cinematografiche, riesce ad affermarsi con un *La battaglia per Cybertron* che vale la pena provare, soprattutto se ricordate le ore trascorse in compagnia dei giocattoli trasformabili o dei cartoni animati con gli "Autorobot" e i "Destructor".

Non vogliamo rovinarvi il gusto di scoprire le altre piccole gioie di questo numero, e aspettiamo di scoprire sul forum di GamesVillage.it o sul nostro Blog (**www.giochiperilmiocomputer.it**) quale sarà il "tormentone" dell'estate.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 72

pag. 76

pag. 80

pag. 82

pag. 84

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Mount & Blade: Warband*

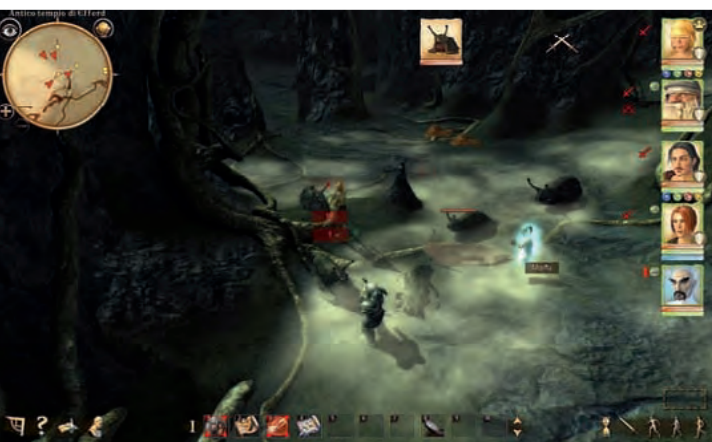
LUCA PATRIAN
Specializzato in: Tentare di innestare in via permanente una simpatica vuvuzela all'interno del PC del "professor" Falchi!
Gioco Preferito: *Red Dead Redemption*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Need for Speed Shift*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Girare il mondo con la scusa dei videogiochi. È stato avvistato nei pressi della stazione di Colonia.
Gioco Preferito: *BioShock 2*

CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
Gioco Preferito: *UFO Extraterrestrials: Gold*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*

Il party può essere composto da quattro personaggi al massimo, ma si può aggiungere una creatura evocata.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

DRAKENSANG THE RIVER OF TIME

Torniamo ad Aventuria, sulle tracce del passato che ha reso grandi i suoi eroi!

IN ITALIANO

Drakensang: The River of Time **è stato completamente tradotto in italiano, sia nei testi, sia nel parlato, dagli studi di FX Interactive. Il doppiaggio è molto buono e fa uso dei nomi più celebri in ambito italiano. La qualità della traduzione è discreta, anche se con qualche imperfezione.**

CIRCA due anni fa, gli studi tedeschi di Radon Labs hanno portato a termine il loro primo gioco di ruolo digitale, intitolato *Drakensang* e distribuito in Italia da FX Interactive verso la metà del 2009.

UN VERO AFFARE
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCO CONSIGLIATO
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

L'opera ha ottenuto un successo notevole, e non si può pensare che la cosa sia dipesa solamente dal prezzo aggressivo con cui è stata proposta sul mercato, almeno qui da noi. La verità è che, pur non essendo un capolavoro né una pietra miliare, *Drakensang* ha soddisfatto due precise esigenze: quella di tener vivi i fasti del gioco di ruolo "classico", vale a dire con un gruppo di avventurieri ("party") e la visuale isometrica dall'alto, e quella di innestare nella giocabilità del presente un regolamento profondo e complesso come quello di "Uno Sguardo nel Buio", tanto popolare tra gli appassionati di GdR cartaceo quanto trascurato in ambito digitale.

La buona riuscita dell'esperimento ha spinto i ragazzi di Radon Labs a mettersi subito al lavoro su un nuovo capitolo, già uscito da qualche mese nei territori di lingua tedesca e ora finalmente a disposizione anche degli appassionati italiani, sempre grazie a FX Interactive, con il titolo *Drakensang: The River of Time*. Le promesse fatte dagli autori in fase di sviluppo suonavano decisamente altisonanti: il nuovo capitolo sarebbe stato più lungo, complesso e sfaccettato del precedente, e avrebbe risolto tutti i suoi piccoli e grandi problemi, con una notevole attenzione nei confronti delle richieste della comunità. Possiamo anticipare che i miglioramenti in effetti ci sono, ma non sono sufficienti a consentire a *The River of Time* di competere realmente con i colossi del settore, come l'inarrivabile *Dragon Age: Origins* di BioWare. Ciò che forse manca di più al pur buon lavoro di Radon Labs è la capacità di conferire personalità al mondo e ai protagonisti e di legare le differenti fasi della giocabilità con una trama sufficientemente originale e interessante. Ma andiamo con ordine.

> "La giocabilità ricorda da vicino quella del primo *Drakensang*"

Le vicende narrate in *The River of Time* sono collocate, da un punto di vista temporale, prima di quelle raccontate nel capitolo precedente; avremo dunque modo di verificare come si sia giunti alla situazione di partenza del gioco originale e, in particolare, di seguire le vicissitudini di alcuni importanti personaggi della sua trama, come Ardo, vecchio amico del protagonista di *Drakensang*, Cano, capo della gilda dei ladri di Ferdok, e Forgrimm, burbero nano già guardia del corpo di Ardo. Le fasi della trama di *Drakensang: The River of Time* sono unite proprio da un immaginario racconto di Forgrimm a Gladys (la figlia di Cano, tra i personaggi arruolabili nel primo capitolo), racconto centrato sulle gesta epiche della compagnia costituita dal nano, Ardo, Cano e dal nostro alter ego.

Prima d'intraprendere l'avventura vera e propria, è necessario creare il nostro personaggio, che può essere scelto tra diverse razze e classi, e volendo ulteriormente personalizzato distribuendo i punti tra le sue abilità. Il procedimento di creazione dell'eroe è molto simile a quello del gioco originale, ma sono state

TRADIZIONE D'ORO

Com'è consuetudine per i giochi di FX Interactive, anche *Drakensang: The River of Time* viene messo in commercio in una confezione interamente in italiano, con tanto di manuale stampato di più di trenta pagine. Il prezzo è invitante: 19,95 euro. Inoltre, in occasione dell'uscita del nuovo capitolo della saga, il primo *Drakensang* vedrà il suo prezzo abbassarsi a 9,95 euro.

C'È ESPERIENZA E C'È AVVENTURA

Una delle caratteristiche più interessanti del regolamento di "Uno Sguardo nel Buio" è la suddivisione tra i punti esperienza e i punti avventura. Ciascun personaggio ne ottiene in egual quantità, ma i primi possono essere spesi in ogni momento per aumentare le abilità e le caratteristiche, mentre i secondi gestiscono la crescita di livello, che è a sua volta collegata con il valore massimo che ciascuna abilità o caratteristica può raggiungere. Questo sistema dà la possibilità di migliorare qualche abilità dei nostri personaggi dopo ogni ottenimento di punti esperienza, attenuando quella fastidiosa sensazione di crescita "a scalini" che spesso caratterizza i giochi di ruolo, sia cartacei, sia digitali.

ANALISI TECNICA — **LEGENDA:** Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Drakensang: The River of Time **non è un titolo particolarmente esigente in termini di hardware, come fanno ben intuire i requisiti minimi. Non richiede nemmeno un dual core, anche se noi lo suggeriamo caldamente. Per quanto riguarda la sezione video, basterà possedere una GPU compatibile con i Pixel Shader 3.0, e sotto questo profilo una buona vecchia (e soprattutto economica, ormai) GeForce 8800 GT/Radeon 4850 va più che bene. Naturalmente, limitandosi a risoluzioni medio/basse: se, al contrario, volete spingervi verso la massima risoluzione concessa dai più recenti monitor, 1920x1080, consigliamo una scheda video leggermente più spinta.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200

Il motore grafico porta sul nostro schermo paesaggi naturali molto suggestivi.

L'insediamento elfico è costituito da capanne abbarbicate sugli alberi della foresta.

OGNI INIZIO È UNA FINE?

In fase di anteprima, i produttori ci avevano anticipato la presenza, in *Drakensang: The River of Time*, di scelte morali molto importanti: in una occasione, ci era stato detto, avremmo addirittura dovuto decidere chi salvare e chi sacrificare tra due nostri compagni di viaggio. In effetti è vero, ma c'è qualcosa che non quadra: la "scelta fatidica", infatti, è collocata all'inizio della campagna principale, poco dopo il tutorial, ossia in un momento in cui il giocatore ha appena conosciuto i due "candidati al sacrificio". È chiaro che, in assenza di qualsiasi legame emotivo nel frattempo sviluppato dal giocatore con i suoi compagni di viaggio, la morte di uno di questi ultimi risulta quasi del tutto svuotata dal suo potenziale pathos. Collocare un evento che sembra più adatto al finale in una delle fasi iniziali della trama è una scelta bizzarra e, per quanto ci riguarda, del tutto incomprensibile.

aggiunte un paio di nuove classi ed è stato implementato un sistema, invero abbastanza rudimentale, che consente di modificare l'aspetto del volto e del corpo con una certa profondità. Una volta terminato il processo di creazione, ci si trova immersi in una giocabilità che ricorda da vicino quella del primo *Drakensang*: il motore di gioco, infatti, è rimasto lo stesso, anche se non mancano piccoli miglioramenti grafici, relativi soprattutto alla gestione della luce e dei riflessi. Il punto di vista più comodo è quello dall'alto, sebbene lo zoom consenta di posizionare la telecamera anche subito dietro le spalle del personaggio. Pur essendo possibile controllare i movimenti tramite il mouse, la soluzione più indicata è spostare il nostro alter ego con la tastiera e adoperare il mouse per gestire la direzione dello sguardo. Le piccole inconsistenze relative al posizionamento talvolta bizzarro della telecamera, soprattutto negli spazi stretti, sono rimaste immutate rispetto al primo capitolo: ma basterà farci l'abitudine e non daranno fastidio più di tanto.

Dopo una breve fase introduttiva, il gioco entra nel vivo e rende evidente la sua struttura di fondo, notevolmente diversa rispetto a quella del primo *Drakensang*, anche in ossequio a molte critiche avanzate a suo tempo dalla comunità di appassionati. La base operativa del nostro personaggio è una nave, la Thalaria, che nel corso della campagna può essere anche leggermente personalizzata: le varie località che avremo modo di visitare, tutte concretizzate sotto forma di mappe separate, ma abbastanza grandi da consentire una certa quantità di libera esplorazione, si affacciano sul Grande Fiume che percorre la mappa del mondo. Per spostarsi da una località all'altra, dunque, sarà sufficiente salire sulla Thalaria e ordinare la destinazione al capitano. A bordo troveremo sempre tanti forzieri all'interno dei quali depositare le nostre ricchezze, nonché tutti i nostri potenziali compagni di viaggio, che crescono di livello insieme al nostro alter ego anche se non partecipano direttamente alle avventure, così da rendere possibile la creazione di "party" di volta in volta diversi.

Una delle perplessità maggiori destate dal primo capitolo era la linearità della campagna, legata soprattutto alla rigida scansione esplorativa delle varie mappe: solo la città di Ferdok rimaneva costantemente visitabile, tutte le altre ambientazioni potevano essere toccate esclusivamente quando lo prevedeva

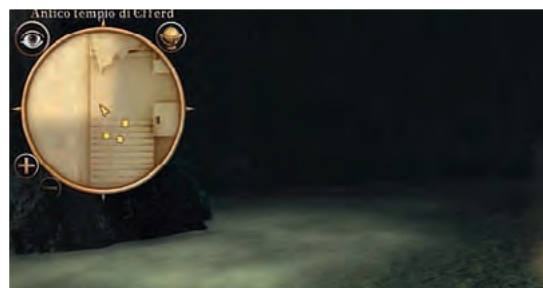
VIAGGI RAPIDI

In *The River of Time* ogni ambientazione, esclusi gli interni e i sotterranei, è un'unica, vasta mappa di gioco. Man mano che quest'ultima viene esplorata, si sbloccano una serie di punti collegati tra loro da un sistema di viaggio rapido. In questo modo, per esempio, è possibile passare rapidamente da un quartiere all'altro della grande città di Nadoret, oppure raggiungere in un istante la nostra nave, la Thalaria, per intraprendere un viaggio verso qualche zona differente.

Non tutte le ambientazioni che possiamo vedere risulteranno poi visitabili.

I combattimenti sono rimasti praticamente identici a quelli del primo capitolo.

I MIRACOLI DEL LADRO

Con l'obiettivo di potenziare e rendere più originali le classi "ladresche", Radon Labs ha deciso di implementare, in *The River of Time*, i cosiddetti "miracoli". Si tratta di incantesimi più o meno potenti, che possono essere appresi e lanciati esattamente come quelli dei maghi, ma con una importante differenza: mentre questi ultimi consumano l'energia astrale (l'equivalente del Mana), i miracoli non sono collegati a qualche forma di energia, ma sono legati a una tra quattro "sfere". Quando il nostro ladro esegue un miracolo, non potrà farne altri collegati alla medesima sfera per un certo periodo di tempo. Calibrare il momento più opportuno per lanciare una magia, un miracolo o un'abilità di combattimento (che consuma la "resistenza") è la sfida principale in ogni combattimento con creature di un certo livello.

Il commercio è gestito in modo molto classico, ma le monete sono in tre tagli differenti.

L'ADDESTRAMENTO DELL'AVVENTURIERO

Anche se non si può esattamente parlare di inizi differenti come quelli implementati da *Dragon Age: Origins*, in *The River of Time* il nostro alter ego vivrà un tutorial diverso secondo il gruppo cui fa riferimento la sua classe (guerriero, mago o ladro). L'iniziazione alla carriera di avventuriero avverrà, infatti, in caserma, presso la torre del mago o nella gilda dei ladri.

la trama e poi mai più. In *The River of Time*, invece, tutte le destinazioni sulle rive del Grande Fiume rimangono sempre accessibili e mostrano anche un certo grado di dinamicità: a volte sarà necessario tornare in un luogo già visitato per completare una nuova missione, in altri casi potremo verificare l'effetto delle nostre azioni ripassando per una certa località dopo qualche tempo, e così via. Senza contare che non tutti i luoghi sono legati direttamente alla trama principale: alcuni offrono avventure parallele, che solo noi decideremo se e quando intraprendere. Questo potrebbe spiazzare alcuni giocatori, abituati ai titoli che li "portano per mano": in *The River of Time*, ancor più che nel primo capitolo, il nostro personaggio si troverà subito di fronte a sfide che resteranno, per decine di ore, assolutamente fuori dalla sua portata. Spetterà dunque alla nostra sensibilità e al nostro buon senso la decisione di entrare, o meno, in quel pericoloso sotterraneo, ed eventualmente di fuggire a gambe levate dopo la prima sconfitta.

La trama, un po' frammentata (ma questo dipende in parte anche dalla struttura che si è scelto di dare al gioco), ruota inizialmente attorno alla necessità di sventare una serie di attacchi di pirati lungo il fiume.
Le vicende ci portano a conoscere quasi subito tutti i potenziali membri del nostro party, che sono solo cinque (ma in realtà quattro, dato che uno, verrà "sacrificato" nelle primissime fasi della campagna).
La riduzione dei compagni arruolabili doveva essere, secondo le dichiarazioni degli autori, l'occasione per approfondire le loro personalità: in effetti, qualche piccolo passo avanti rispetto al primo capitolo è stato fatto, ma siamo ancora molto indietro rispetto a quel che succede nei colossi del genere. L'ispessimento dell'indagine introspettiva sui nostri compagni di viaggio, a conti fatti, è minimo: i comprimari si limitano a qualche banale frase di commento ad alcune nostre azioni, e le loro battute di dialogo sono sempre irrimediabilmente intrise di usurati stereotipi (il nano è burbero e violento, l'elfa è poetica e leggiadra, il ladro è scaltro e dongiovanni...). Le vicende narrate scorrono in modo inoffensivo, prive della pur minima tensione morale, e i vari personaggi non fanno che recitare fino in fondo e senza sorprese la parte assegnata loro fin dalle prime righe del racconto.

L'ITALIANO A VOLTE ZOPPICA

Il doppiaggio di *Drakensang: The River of Time* è molto buono: non è certo consueto trovare un gioco di queste dimensioni completamente tradotto e doppiato nella nostra lingua, pur se la traduzione non è esente da qualche incertezza. Non si tratta di errori gravi, ma di termini a volte utilizzati leggermente a sproposito. Ci sono dei momenti dove lo stesso oggetto o personaggio viene chiamato in modi diversi. Nulla di grave, comunque. Siamo ben lontani dai problemi alla *Oblivion*.

■ I sotterranei sono spesso il rifugio di mostri molto potenti.

Per nostra fortuna, la giocabilità è invece quasi inattaccabile, centrata su un efficace bilanciamento tra sezioni di combattimento, copiose ma stimolanti, e momenti di esplorazione e dialogo. Le prime riproducono fedelmente le meccaniche del regolamento cartaceo su cui è basato *Drakensang*: ogni scontro si articola in una successione di attacchi e parate, che avvengono più o meno in contemporanea tra i vari contendenti, con la

"I dialoghi sono gestiti tramite il consueto sistema della scelta multipla"

possibilità di arricchire l'azione grazie a mosse speciali o incantesimi. L'implementazione di una funzionale "pausa attiva" consente l'impiego di tattiche complesse, in modo non troppo diverso da quel che avviene in *Dragon Age: Origins* (o nel suo "papà" *Baldur's Gate*), anche se con meno virtuosismo.
Il ricaricamento di un vecchio salvataggio è necessario solo se tutto il party soccombe: se anche un solo personaggio rimane in piedi, gli altri si rialzeranno, pur se le loro ferite gravi richiederanno un immediato intervento riparatore. I dialoghi sono gestiti tramite il consueto sistema della scelta multipla e, a differenza che nel capitolo precedente, sono interamente parlati; le scelte realmente "pesanti" sono quasi del tutto assenti, ma ci viene talvolta offerta la possibilità di effettuare percorsi diversi (solitamente violento o pacifico) per giungere a un medesimo obiettivo. Un problema del primo *Drakensang* era il fatto che le molte abilità relative al dialogo contemplate dal regolamento (Seduzione, Etichetta, Natura Umana e via dicendo) risultavano decisamente sotto-utilizzate: anche questo aspetto, purtroppo, è stato migliorato solo in parte, nel senso che sono aumentate le occasioni in cui ci viene data la possibilità di sfruttare la nostra parlantina, ma si tratta sempre di casi collocati in contesti marginali, privi di conseguenze significative. Interessante e positivo è, invece, il considerevole arricchimento della sezione relativa alla creazione di oggetti tramite l'alchimia o le abilità del fabbro e dell'arciere: acquistare ricette, trovare le materie prime e riuscire infine a creare un manufatto potente è quasi un gioco nel gioco, che saremo intelligentemente spinti a provare da alcune apposite missioni. D'altro canto, nessun oggetto creato in questo modo può realmente fare la differenza in fase di scontro, lasciando questo "strato" della giocabilità all'ambito della pura opzione, che può essere agevolmente tralasciata da chi preferisce concentrarsi sull'azione.

È un peccato che questa differente "accessibilità" non sia presente anche in altri comparti: chi desidera maggiore profondità nella descrizione dell'ambientazione o nei dialoghi, purtroppo, è destinato a restare a bocca asciutta. *Drakensang: The River of Time* è dunque un gioco godibile e funzionale, ma rinuncia a qualunque competizione sul piano dei contenuti con i prodotti più maturi e più ricchi di spessore offerti dal mercato. Radon Labs mostra di avere le carte in regola per osare di più: speriamo che il prossimo capitolo della saga sia l'occasione per un vero salto di qualità.

Mosè Viero

IL MONDO È UN REBUS

Le avventure di *Drakensang: The River of Time* sono arricchite, molto più che nella media dei GdR per computer, da enigmi e giochi logici da risolvere. Nella maggior parte dei casi, si tratta di versioni adattate al contesto di sfide molto classiche, principalmente puzzle basati sulla necessità di spostare nell'ordine corretto le tessere di pavimenti o portali. Alcuni enigmi sono piuttosto difficili se si è del tutto privi di "allenamento".

L'INCERTO DESTINO DI RADON LABS

Qualche settimana fa, lo studio che ha realizzato *Drakensang: The River of Time* si è purtroppo trovato sull'orlo del fallimento e della chiusura. L'eventualità è stata sventata grazie all'assorbimento da parte di Bigpoint Games. Anche se voci di corridoio affermano che tutti i progetti futuri di Radon Labs sono confermati, c'è incertezza riguardo al destino dell'espansione annunciata per *The River of Time* e intitolata *Phileasson's Secret*. Continuate a seguire GMC per essere informati sugli sviluppi!

IN ALTERNATIVA...

Dragon Age: Origins, Dic 09, 9
Tra i GdR fantasy più recenti con visuale isometrica dall'alto, possiamo dire che non c'è gara: l'ultimo lavoro BioWare vince su tutta la linea. Semplicemente imperdibile.

Neverwinter Nights 2, Nov 06, 9
Un altro GdR fantasy molto valido e basato sul famoso regolamento di "Dungeons & Dragons", arricchito da due espansioni e pieno di materiale amatoriale da scaricare.

info ■ Casa **FX Interactive/DTP Entertainment** ■ Sviluppatore **Radon Labs** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.fxinteractive.com/it/home.htm**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM (2 GB Vista e 7), Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 7 GB HD**
- Sis Cons **CPU Dual Core 2,66 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

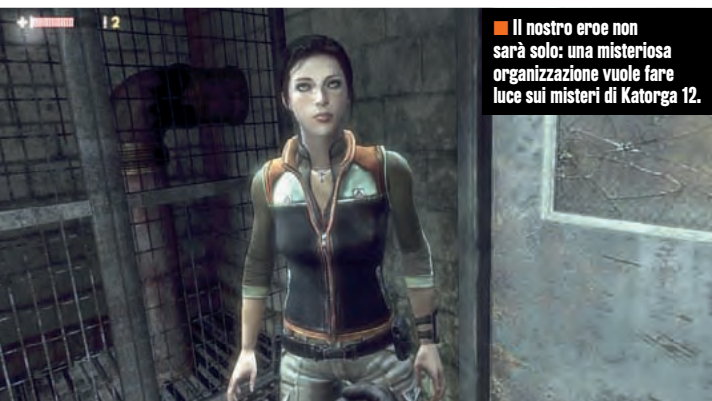
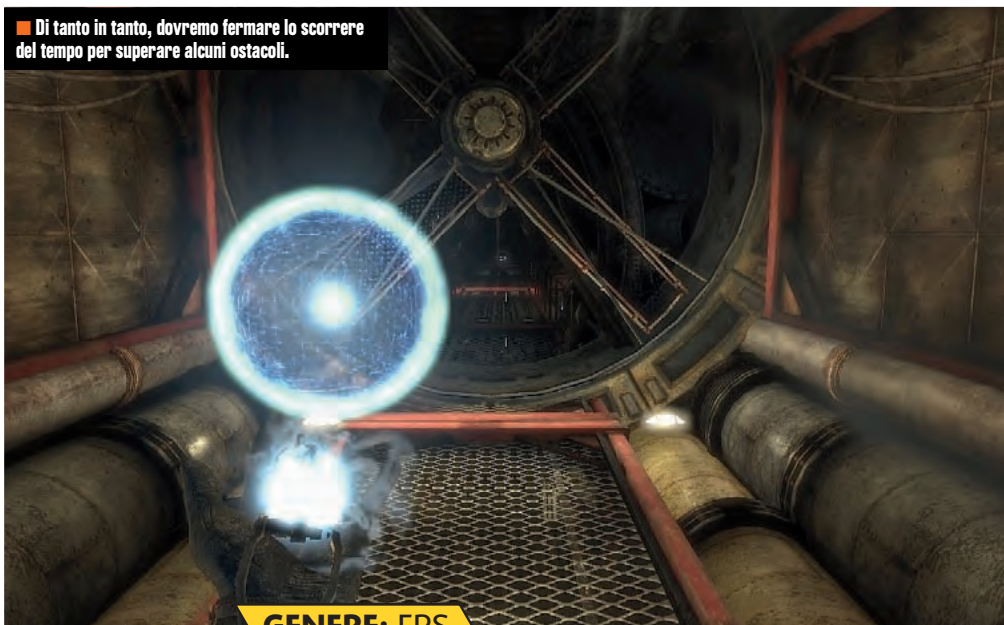
Pro
- Giocabilità scorrevole e funzionale
- Mondo di gioco vasto e dinamico
- Grafica suggestiva e non troppo pesante

Contro
- Trama poco appassionante
- Personaggi piatti e stereotipati
- Qualche difetto nella traduzione

***Drakensang: The River of Time* è un buon gioco, ma i miglioramenti promessi rispetto al primo capitolo sono riusciti solo in parte e la competizione ad armi pari con i colossi come *Dragon Age* è ancora un sogno lontano. Consigliato comunque a tutti gli appassionati.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	8	8	8	6	7

Il nostro eroe non sarà solo: una misteriosa organizzazione vuole fare luce sui misteri di Katorga 12.

Di tanto in tanto, dovremo fermare lo scorrere del tempo per superare alcuni ostacoli.

GENERE: FPS

SINGULARITY

Raven, in gran forma, fa incontrare *BioShock* e *Half-Life 2*.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto e doppiato in italiano. I dialoghi non sono recitati da Oscar, ma la resa è comunque più che sufficiente. Peccato per la traduzione di TMD (Time Manipulating Device) in CMT (Congegno di Manipolazione Temporale), a nostro avviso piuttosto infelice.

NELLA storia della letteratura, in più epoche, si afferma il fenomeno del "centone", ossia un'opera creata partendo da un collage di altre opere. Parliamo di interi testi nati dalla giustapposizione di versi dei grandi dell'epica, come Virgilio e Omero, o di libri composti principalmente da citazioni, nei quali un occhio attento saprà riconoscere alcuni sprazzi delle opere originali.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Cosa c'entra, chiederete voi? C'entra eccome, perché *Singularity*, ultima fatica di Raven Software e Activision Blizzard, è un vero e proprio centone videoludico, che pesca da alcuni degli FPS più acclamati degli ultimi anni, dando vita a un titolo poco originale, ma innegabilmente divertente. Già, perché pur sapendo di già visto su tutta la linea, *Singularity* è un vero e proprio ottovolante di emozioni e proiettili, che grazie a una strana alchimia trasforma tutti i suoi cliché, a volte persino prevedibili, in un'avventura con un ritmo invidiabile.

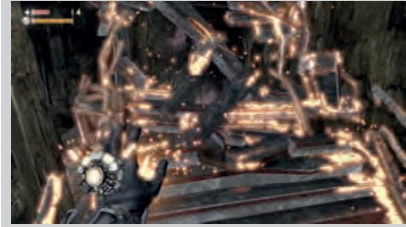
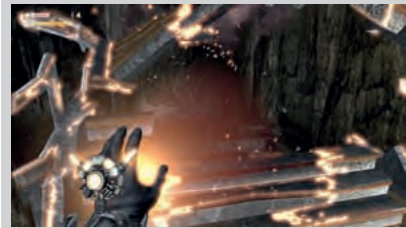
La premessa della trama riguarda un misterioso elemento, l'E99, scoperto dai russi ai tempi di Stalin, i cui mirabolanti poteri permettono di costruire bombe devastanti e di creare dispositivi in grado di manipolare il continuum spazio temporale. L'E99, come prevedibile, è anche molto volatile, e causa una colossale esplosione sull'isola di Katorga 12, dove l'URSS portava segretamente avanti i propri esperimenti. Anni dopo, un satellite spia statunitense individua l'anomalia radioattiva, spingendo l'Esercito USA a mandare un gruppo di soldati d'èlite a investigare. Come prevedibile, l'operazione inizierà in modo disastroso, e il nostro protagonista si troverà solo sull'isola, con il compito di scoprirne i misteri e di sventarne i pericoli. Dopo le prime ore di esplorazione troverà il CMT (Congegno di Manipolazione Temporale), una sorta di superguanto grazie al quale eserciterà un terrificante potere su tutti gli oggetti e gli esseri viventi presenti sull'isola. Utilizzando un po' della sua energia, infatti, potrà far invecchiare o ringiovanire qualunque cosa, trasformando, per esempio, un cumulo di detriti in una bella scala, o una scatola accartocciata in un elegante contenitore,

> **"In ogni missione c'è qualcosa di nuovo che vi attende"**

magari con ancora dentro i kit medici che conteneva un tempo. Naturalmente, applicando tale potere a creature in carne e ossa, le vedremo incartapecorire e decomporsi sotto i nostri occhi, con un cruento effetto che non sfigurerebbe nei film horror di serie B. Il CMT acquisirà svariati potenziamenti nel corso della campagna, arrivando a creare bolle in cui si ferma il tempo, e manipolando la gravità esattamente come fa la Gravity Gun di *Half-Life 2*.

Questo inevitabile paragone ci porta a descrivere i due principali giochi che hanno influenzato e ispirato gli sviluppatori di Raven, e che i più attenti avranno già individuato con

TEMPO AL TEMPO

L'elemento più importante di *Singularity* è la possibilità di manipolare il tempo, facendo invecchiare gli oggetti o facendoli tornare nuovi nel giro di pochi secondi. Il sistema è utile in combattimento, ma serve principalmente a interagire con l'ambiente e a risolvere qualche enigma. Da notare, però, come il potere funzioni su un numero limitato di zone, ben indicate dall'interfaccia. Una struttura maggiormente libera sarebbe stata più divertente.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Abbiamo giocato a *Singularity* su un Core 2 Duo a 2,67 GHz, equipaggiato con 2 GB di RAM e una GeForce 8800 GT con 512 MB di memoria. Con tutti i dettagli al massimo e il V-Sync attivato, il gioco è sempre rimasto stabile sui 60 FPS, con sporadici e quasi impercettibili cali. Del resto, la grafica non è esattamente all'avanguardia, e un motore pesante sarebbe stato imperdonabile. Volendo, è possibile anche farlo girare su computer dotati di un singolo core, ma noi lo sconsigliamo, visto che le prestazioni sarebbero deludenti. Anche salendo con la risoluzione, il frame rate non calerà troppo, tanto che una Radeon 4870 permette di giocarlo tranquillamente in Full HD.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200

La grafica è decisamente sotto tono, ma le scelte cromatiche sono gradevoli.

DALL'ALTRA PARTE

Una delle due modalità multiplayer permette di utilizzare i mostri combattuti nella campagna principale. Ognuna delle orribili bestie ha a disposizione mosse diverse, e impone naturalmente uno stile di gioco molto differente. In questi momenti, la visuale passa in terza persona, anche perché considerati i movimenti particolari di alcune creature (le zecche, per esempio, camminano anche sui muri) quella in soggettiva sarebbe stata da mal di mare.

I combattimenti con i boss sono molto divertenti, e contribuiscono ad alzare il livello di difficoltà.

un semplice colpo d'occhio alle immagini che corredano queste pagine. Il primo, per l'appunto, è *Half-Life 2*, dal quale non viene mutuata solo la Gravity Gun, ma anche l'intelligente progressione dell'azione, che propone qualcosa di nuovo in ogni sezione dell'avventura, introducendo armi e poteri o fornendo modi di usare quelli che si hanno già.

Il controllo sulla gravità del CMT, per esempio, serve tanto a risolvere alcuni gradevoli enigmi quanto a contrastare dei boss, e di tanto in tanto diventa l'unico modo per risparmiare munizioni e superare alcuni passaggi con battaglie più impegnative del solito. Potrà sembrarvi poco, ma imitare un capolavoro come *Half-Life 2* e riuscire a cogliere il segreto del suo ritmo non è cosa da poco, anche per un team di sviluppo esperto come quello di Raven. Non scenderemo nei dettagli, anche perché scoprirli costituisce buona parte del divertimento di *Singularity*, ma ribadiamo che in ogni missione vi imbatterete in una nuova arma, in un potenziamento, o magari in una nuova abilità, condita da una situazione memorabile creata ad hoc per sfruttarla.

Il secondo capolavoro di riferimento del centone di Raven è *BioShock*, citato nello stile grafico e nell'incedere della narrazione. L'architettura sovietica di Katorga 12 ricorda da vicino quella di Rapture, e le scelte cromatiche sono praticamente le stesse, con colori carichi e decisi che sottolineano i dettagli dei livelli. Anche la trama viene raccontata con espedienti simili, che nonostante qualche passaggio ridicolo riescono a conferire a *Singularity* un ritmo incalzante. Ci saranno rapidi dialoghi con Personaggi Non Giocanti, brevi sequenze narrative senza sparatorie, ma anche tante chicche per chi si farà assorbire dal mondo di gioco e avrà la pazienza e la voglia di scoprirne i tanti segreti. Proprio come in *BioShock*, infatti, troveremo decine di registratori a nastro con le memorie degli abitanti dell'isola, insieme a filmati d'epoca che documentano i progressi della ricerca sull'E99 e a pagine di diari con tanti piccoli episodi della vita di Katorga 12. Il capolavoro di 2K riecheggia in *Singularity* anche per altri dettagli, puramente estetici, come il CMT, che fa assumere alla mano del protagonista la classica "posa da plasmide", per lo stile delle pubblicità e dei manifesti di propaganda appesi, o per le inquietanti scritte sui muri.

Verrebbe da pensare che la naturale somma di due capolavori sia un capolavoro ancor più grande, giusto? E invece no. Pur mutuando con successo alcuni elementi di questi due titoli, infatti, Raven non ha avuto la stessa classe, né la stessa abilità tecnica.

ENIGMI

Di tanto in tanto, *Singularity* metterà alla prova il vostro intelletto con dei semplici enigmi, solitamente centrati sull'uso dei poteri del CMT. Funzionano, divertono e rilassano tra una sparatoria e l'altra.

La manipolazione temporale è spesso la chiave per risolvere gli enigmi.

Il sangue scorre a fiumi, e non mancano scene d'inaudita violenza.

TEMPO DI POTENZIAMENTI

I livelli sono disseminati di risorse, come il prezioso E99, da raccogliere per potenziare il nostro eroe. In apposite stazioni avremo modo di rendere più forti le nostre armi, o anche di migliorare la resistenza fisica e l'efficacia dei poteri. Raccogliere gli oggetti rischia di diventare tedioso, specie se si muore più di una volta di seguito, ma la ricompensa in termini di potenza di fuoco vale la fatica. Naturalmente, per raccogliere tutte le risorse sarà necessario esplorare a fondo i livelli, scoprendone i piccoli segreti.

Delle distorsioni temporali ci mostreranno scene del passato.

DA CHE PARTE?
Vi siete persi? Non sapete dove andare o cosa fare? Con la pressione di un tasto potrete attivare delle impronte, che grazie ai miracoli dei paradossi temporali vi guideranno nella direzione giusta.

Sia *BioShock*, sia *Half-Life* affiancano alla giocabilità delle storie avvincenti e ben scritte, con ambientazioni da urlo e dettagli molto raffinati. Come dimenticare i palazzi di City 17, o l'ingresso subacqueo di Rapture?

Ecco, *Singularity* avrà anche clonato con successo alcuni elementi di gioco, ma non può competere dal punto di vista della profondità dello scenario, che nonostante alcuni piacevoli paradossi temporali si rivela rapidamente un'accozzaglia di deliri fantascientifici poco aggraziati. Eppure, cari lettori, stiamo parlando di un videogioco, e possiamo tranquillamente affermare che per divertirsi a volte basta sparare, senza troppi ricami, e far saltare per aria mostri assortiti con armi di potenza crescente. Nonostante le pochezze dell'ambientazione, che a parte tutto rimane gradevole, *Singularity* eccelle sotto il profilo dell'azione. Si spara, si corre, si salta, senza pensarci troppo, come negli FPS di una volta, facendo piovere tonnellate di piombo sui poveri nemici ed esaltandosi per il continuo aumentare della propria potenza di fuoco e delle abilità del protagonista. Le vicende non commuoveranno e i personaggi non rimarranno nel cuore, ma in ogni livello ci sarà abbastanza azione di qualità da far volentieri chiudere un occhio sui difettucci di *Singularity*.

> "Nonostante i suoi difetti riesce a essere un grande sparatutto"

Già, perché oltre alla sua scarsa originalità, il gioco di Raven è colpevole anche di una grafica non esattamente all'avanguardia, e di una realizzazione tecnica non sempre perfetta. I modelli tridimensionali dei mostri sono bruttini, e alcune sezioni dei livelli sono ripetitive e povere di dettagli. *Singularity* è il classico gioco multipiattaforma basato su Unreal Engine 3. Per fortuna rimaniamo nei limiti della decenza, e il ritmo dell'azione è sufficiente a farci dimenticare di questi dettagli estetici, risucchiandoci in un vortice di proiettili e sparatorie. La campagna principale dura circa 8 ore, ma è decisamente più rigiocabile della media degli FPS grazie alla sua difficoltà e alla sua varietà. A livello Difficile *Singularity* non perdona, anche perché il progresso è scandito

Il design dei mostri sa di già visto, e non spicca nemmeno per la sua qualità.

ARMI PER TUTTI

Alcune delle trovate di *Singularity* sono a dir poco deliziose. Vi capiterà, per esempio, di sparare con un fucile che vi permetterà di "pilotare" il proiettile in soggettiva, guidandolo a destinazione. Potrete portare con voi solo due armi, oltre a questo particolare fucile, disponibile con il contagocce.

I proiettili telecomandati sono uno spasso, quando ci sono spazi abbastanza ampi.

Vi siete persi? Il tempo saprà darvi delle indicazioni!

da checkpoint (niente salvataggio libero), che di tanto in tanto sono separati da più di un combattimento impegnativo.

Di recente, davanti alla tendenza a fare uscire giochi sempre più brevi, si discute molto sulla loro durata ottimale, e siamo certi che a molti otto ore sembreranno pochine. Tenete presente, però, che tutti i livelli sono ben progettati, e che non si ha mai la sensazione di essere alle prese con un brodo allungato: Raven avrebbe potuto tranquillamente tirare in lungo qualche missione per guadagnare un paio d'ore, ma così facendo avrebbe perso parte di quel ritmo indiavolato che ci ha fatto apprezzare tanto il gioco. In ogni caso, *Singularity* potrà tenervi impegnati anche con la sua modalità multiplayer, essenziale ma godibile. Ci sono due modalità a squadre, una delle quali regala grandi soddisfazioni permettendovi di impersonare i mostri che avete incontrato sull'isola, utilizzandone a piacimento i poteri. Avete mai giocato online nei panni di una zecca? L'esperienza è sfiziosa e, anche se non rischia di rubare lo scettro degli FPS online, è senza dubbio una valida aggiunta al pacchetto.

Singularity, quindi, è un titolo poco originale, con una grafica mediocre e una trama qualunque, ma che nonostante questi difetti riesce a essere un grande sparatutto, capace di divertire tanto i novellini del genere, quanto i veterani.

Ogni tanto, sembra di avere a che fare con un FPS di dieci anni fa, e questa volta lo intendiamo in senso positivo: non ci sono momenti destinati a entrare nella storia dei videogiochi o a diventare di culto, ma di certo ci si diverte dal primo all'ultimo proiettile. Se vi piace sparare, dunque, buttatevi su questo squisito centone, e non ve ne pentirete.

Fabio Bortolotti

IN ALTERNATIVA...

BioShock, Ott 07, 9
Una delle due principali fonti d'ispirazione di *Singularity*. Da giocare a tutti i costi.

Half-Life 2: Episode 2, Nov 07, 9
Un breve, ma emozionante FPS, nonché la seconda fonte di ispirazione di *Singularity*.

info ■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **Raven Software** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 59,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.singularity-game.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 3 GHz, 1 GB RAM (2 GB per Vista e 7), Scheda 3D 256 MB, DVD, 8 GB HD**
- Sis Cons **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Veloce e divertente
- Vario al punto giusto
- Validi enigmi

- Graficamente sottotono
- Non esattamente originale
- Punti di salvataggio distribuiti non perfettamente

Uno sparatutto in prima persona poco originale, ma che riesce a proporre i suoi cliché con grande stile. L'esperienza è varia ed emozionante, e regala un FPS divertente dal primo all'ultimo livello. Una gradita sorpresa!

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
7	7	8	7	9	8

La grafica del gioco è ottima e gli scenari sono stati realizzati con una cura ammirevole per i dettagli.

GENERE: AZIONE/PIATTAFORME

LEGO HARRY POTTER ANNI 1-4

Come costruirsi una cultura sulla magia, mattoncino dopo mattoncino.

I due "nomi" LEGO e Harry Potter, presi singolarmente rappresentano di per sé una fonte inesauribile di idee e trovate geniali. Figurarsi cosa può venire fuori se questi mondi si uniscono per dare vita all'ennesimo videogioco che ripropone, in versione mattoncino, uno dei più grandi successi cinematografici e letterari degli ultimi anni.

Chi ha avuto modo di apprezzare i precedenti titoli firmati *LEGO* sa già (più o meno) cosa aspettarsi e non può che essere pronto a leccarsi i baffi: dopo aver smontato e rimontato supereroi (*LEGO Batman*), mostri sacri (*LEGO Indiana Jones*) e intere galassie (*LEGO Star Wars*), il team di Traveller's Tales si dà alla magia e rielabora a misura di mattoncino l'immaginario concepito da J.K. Rowling. Il risultato è *LEGO Harry Potter: Anni 1-4*, cioè, con ogni probabilità, il primo di due giochi che narreranno i sette anni di studi di Harry, Ron e Hermione, e le loro avventure contro il crudele Voldemort.
Gettando alle ortiche la suspense, forse è il caso di specificare subito che *LEGO: Harry Potter Anni 1-4* è, quasi sicuramente, il miglior *LEGO* attualmente in commercio. I motivi che stanno alla base di questa affermazione sono più d'uno, ma quello che salta subito agli occhi ha a che fare con l'ambientazione. Nei precedenti capitoli della serie *LEGO* si aveva a che fare con personaggi e temi deliziosamente rivisitati, ma mancava uno scenario riconoscibile al pari di quello in cui si svolgono le avventure di Harry Potter. La magnificenza delle stanze di Hogwarts non è semplicemente una questione di pixel: l'atmosfera creata dall'autrice della saga e, successivamente, dai registi dei vari film viene espressa intatta da ogni singolo mattoncino che compone muri, scale semoventi e stanze segrete della scuola.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto in italiano per quanto riguarda testo a schermo e manuale. Come per tutti gli altri titoli *LEGO*, nulla da aggiungere a proposito del doppiaggio, visto che le voci dei personaggi sono limitate ad amabili versetti.

ROBA DA BAMBINI?

Rispetto agli altri capitoli *LEGO* quello dedicato a *Harry Potter* è inevitabilmente più "vicino" all'odierno pubblico di bambini. Se, nel caso delle edizioni del gioco ispirate a Indiana Jones, Batman e Cavalieri Jedi, i primi a strabuzzare gli occhi erano, con buona probabilità, genitori e fratelli maggiori (cioè i "ragazzini" all'epoca dei film), questa volta ci troviamo di fronte a un prodotto più attuale e, per questo, più appetibile. Ciò che non cambia, però, è il fascino che un gioco come questo è in grado di esercitare anche sugli adulti, che resteranno, ancora una volta, incantati di fronte a pupazzi e blocchi colorati.

Quando si gioca in due, lo schermo si divide comodamente solo quando è necessario.

INCANTESIMI À GOGO

I Feat hanno garantito un buon livello di personalizzazione delle classi, affidandosi a un sistema ben collaudato presente in molti giochi di questo genere; i talenti di *World of Warcraft* e *Warhammer Online*, per esempio. Invece di nuovi livelli da guadagnare, Funcom ha pensato di implementare nuove abilità, passive e non, tramite una finestra dell'interfaccia, a disposizione dei giocatori che hanno superato il ventesimo livello. Per acquisirle è sufficiente accumulare punti tramite PvE e PvP, oppure utilizzando un sistema simile a quello introdotto da *EvE Online*, selezionando una casella alla volta e aspettando un determinato numero di ore. Da questo punto di vista, gli sviluppatori hanno svolto un bel lavoro e c'è materiale a sufficienza per soddisfare il palato dei giocatori affamati di novità.

Ci si sente a casa e non si può fare a meno di lasciarsi intenerire notando la quantità imbarazzante di riferimenti infilati qua e là dagli sviluppatori: riferimenti che partono da un dettaglio dello sfondo, sino ad arrivare a eloquenti espressioni di tutti gli oltre cento personaggi, che agiscono ognuno in modo diverso in base alla situazione.
Nelle sue grandi linee, il gioco è strutturato in modo molto semplice: si ripercorrono le vicende dei quattro libri – relativi ad altrettanti anni di studi a Hogwarts – trovando il tempo di andare in giro per graziose ambientazioni tutte realizzate con mattoncini LEGO (così come i pupazzetti dei personaggi), sfruttando gli incantesimi imparati nel corso delle varie lezioni per superare gli ostacoli che precludono l'ingresso a certe zone.
La caratteristica principale di *LEGO Harry Potter: Anni 1-4*, ciò che la distingue dalle precedenti produzioni, è l'onnipresenza della magia. I fan della serie conosceranno

Ron libera Crosta su per una serie di tubi, in modo che disattivi degli interruttori, permettendo agli altri di passare.

DIAGON ALLEY

Anche il classico "hub" che consente l'accesso alle varie modalità di gioco, opzioni e compagnia bella è perfettamente inserito nel mondo di Harry Potter, ed è ambientato a Diagon Alley, il quartiere segreto riservato ai maghi. Da qui, si accede al Paiolo Magico, in cui riprendere l'avventura principale, ma anche a una serie di negozi che contengono tutti gli extra (mattoncini d'oro, vestiti, eccetera) acquistabili con i gettoni raccolti nel corso dell'avventura. Inoltre, qui si trova la banca Gringott, nei cui sotterranei è celato l'ingresso a una modalità di gioco ambientata in un più classico "modellino LEGO".

Non c'è spazio per vere e proprie partite di Quidditch, ma saper cavalcare una scopa è molto utile per esplorare Hogwarts in lungo e in largo.

L'incantesimo Lumos serve a togliere di mezzo le piante che avvolgono interruttori, trattengono personaggi oppure ostruiscono il passaggio.

> "Le magie danno un pizzico di pepe in più al tutto"

a menadito ogni sorta d'incantesimo presente nel magico mondo di Harry, e avranno l'occasione di "studiarli" per sfruttarli nella vita di tutti i giorni.

Il più importante nell'economia dell'universo LEGO è sicuramente Wingardium Leviosa, che consente a chi lo utilizza di muovere i mattoncini a piacimento e costruire l'oggetto desiderato. Come accennato, tale caratteristica avrebbe dovuto costituire un vero e proprio spartiacque rispetto al passato, ma, nella realtà, non viene poi utilizzata così spesso. Un problema? Tutto sommato no, considerando che gli ingranaggi del gioco funzionano alla perfezione come sempre e l'eventuale ombra della ripetitività viene spazzata via da quanto c'è di delizioso nel resto di *Harry Potter: Anni 1-4*. Il sistema delle magie riesce comunque a dare quel pizzico di pepe in più al tutto; l'ambientazione, è stato già scritto, fornisce uno scenario ideale per un titolo del genere, nonché pane per i denti degli appassionati; i personaggi, pur senza proferir verbo, si esprimono con l'eloquenza e la grazia di attori di film muti. Per non parlare, infine, della tonnellata di oggetti e bonus da collezionare.

Non c'è nulla di cui lamentarsi nel notare che *LEGO Harry Potter: Anni 1-4* è l'ennesimo gioco della serie *LEGO*, talmente uguale a se stessa da risultare, ancora una volta, carinissima. Ciò che c'è di nuovo, s'inserisce senza fare chiasso in un sistema collaudato, che rappresenta il vero punto di forza di tutta la serie, incastrando alla perfezione le caratteristiche specifiche dell'ambientazione (in questo caso, un mondo magico).

Se i lati positivi del gioco sono comuni a quelli dell'intera serie, lo stesso può dirsi per gli aspetti negativi. Se un bambino o un ragazzino, messo di fronte a *LEGO Harry Potter: Anni 1-4*, impazzirà di gioia, un adulto potrebbe non trovare i medesimi stimoli a completare il gioco. Ma questo "potrebbe" va sottolineato due volte e con la penna rossa. Mai come in questo caso, il destino critico del gioco è simile a quello del libro: nato come lettura per ragazzini, "Harry Potter" è diventato un best seller anche fra gli adulti che sono stati in grado di lasciarsi trasportare dalla magia emanata da ogni pagina del libro.

Elisa Leanza GIOCHI COMPUTER

SOLO PER APPASSIONATI?

A differenza che nei precedenti giochi *LEGO*, in *Harry Potter: Anni 1-4* pesano un po' di più l'assenza dell'aspetto narrativo e quella di dialoghi veri e propri. Sia durante l'azione, sia nelle scene d'intermezzo, i personaggi si relazionano usando grande espressività e deliziosi versetti, ma se ciò è più che sufficiente per chi conosce a menadito la trama del libro, chi non ha avuto il piacere (o la voglia) di leggerlo rischia di non capire un fico secco e perdersi una fetta importante dell'esperienza di gioco.

DA GIOCARE CON I FIGLI

Come buona parte dei giochi *LEGO*, anche *Harry Potter: Anni 1-4* è magnifico se affrontato in due. In particolare, si rivela adattissimo per i genitori che desiderano giocare insieme ai propri figli. Per rendere il più possibile agevole la modalità multiplayer, *LEGO Harry Potter: Anni 1-4* utilizza lo stesso sistema di visualizzazione introdotto da *LEGO Indiana Jones 2*, cioè uno split screen diagonale dinamico. Cosa significa? Semplice: quando i due personaggi sono vicini, l'immagine visualizzata è unica, ma quando i due si allontanano lo schermo si divide diagonalmente in due. Naturalmente, quando i personaggi si ricongiungono, tutto torna come prima!

IN ALTERNATIVA...

LEGO Star Wars II – La trilogia classica, Ott 06, 8½
Il capitolo *LEGO* in grado di competere "in atmosfera" con quello dedicato a Harry Potter è anche uno dei meno recenti.

Harry Potter e L'Ordine della Fenice, Set 07, 7
Se la vostra passione è, innanzitutto, l'universo potteriano, apprezzerete anche la serie di giochi "ufficiale" di Electronic Arts.

info ■ Casa **Warner Bros Interactive** ■ Sviluppatore **Traveller's Tales** ■ Distributore **WBIE/Cidiverte** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://games.kidswb.com/official-site/lego-harry-potter**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Stesso PC**

- **Quattro film insieme**
- **Ottimi personaggi e ambientazione**
- **Tanti incantesimi da usare**

- **Difficoltà modesta**
- **Poca libertà di costruzione**
- **Innovazioni limitate**

Un altro centro per Traveller's Tales. Un gioco assolutamente delizioso, imperdibile sia per chi adora la saga di Harry Potter, sia per chi è rimasto incantato dallo stile dei vari titoli *LEGO*. Un connubio di rara bellezza, che funziona alla perfezione.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	COMANDI
8	9	9	9	8	8

■ Il pianeta Cybertron è come un organismo vivo e pulsante, al pari dei suoi abitanti, si trasforma ed evolve.

GENERE: AZIONE

TRANSFORMERS LA BATTAGLIA PER CYBERTRON

Quale che sia la forma, il contenuto non cambia: la loro specialità è darsele di santa ragione!

IN ITALIANO

Transformers: La battaglia per Cybertron **viene distribuito nel nostro Paese completamente in italiano, quindi nessuno faticherà a comprendere usi e costumi di Cybertron.**

SI ROMPE E BASTA

L'origine di Cybertron e dei suoi abitanti è sconosciuta, ma una cosa è certa: i Transformers sono nati per combattere e più di quello non sanno fare. Tralasciando le orde di nemici cui faremo saltare i bulloni a suon di mazzate, di tanto in tanto ci imbatteremo in porte sigillate e passaggi bloccati. Un metodo per risolvere il problema è distruggere interruttori e generatori, oppure, in alternativa, far saltare la paratia stessa che ostruisce il cammino. In sostanza, l'unico "enigma" consiste nell'individuare l'oggetto da rompere. E, per restare in tema, armi, munizioni, scudi, energia e granate si trovano all'interno di casse. Che vanno fracassate!

NEGLI Anni '80, i robot "umani troppo umani" erano una linea di giocattoli che ispirò fumetti e cartoni animati. Tornati in auge grazie ai film diretti da Michael Bay, i Transformers sono stati protagonisti di due adattamenti videoludici (legati alle pellicole) piuttosto deludenti, perlomeno non all'altezza di quanto visto sul grande schermo.

Svincolato da licenze cinematografiche, pertanto immune alla "maledizione" dei tie-in (ovvero, all'infelice destino delle trasposizioni virtuali), *La battaglia per Cybertron* propone qualcosa di nuovo. La storia è ambientata sul pianeta natale delle creature meccaniche e si svolge prima del loro arrivo sulla Terra. Un antefatto per fare luce sul passato dei virtuosi Autobot e dei malvagi Decepticon, nonché un'inedita prospettiva del conflitto.

Ciò che caratterizza questo titolo e lo distingue da precedenti produzioni, è appunto la cornice scenografica. Le sfide proposte, seppur convincenti e coinvolgenti, passano (quasi) in secondo piano rispetto al mondo alieno che resta l'elemento di maggiore interesse. Le mappe obbligano a seguire un percorso lineare e limitano l'esplorazione, ma lo stupore dettato dai panorami mozzafiato supera le sorprese di una trama piuttosto prevedibile.

I livelli non sono progettati al solo fine di sfruttare le abilità dei Transformers, ma anche per raffigurare il loro habitat naturale: i programmatori hanno curato soprattutto gli effetti di morphing, le coreografie di (s)composizione a incastro, dando vita a una dimensione coerente e credibile, poiché fedele a una propria logica. Cybertron è come un gigantesco complesso industriale, antico e misterioso: non un semplice campo di battaglia, bensì un cuore pulsante di metallo, in costante attività.
La fonte dell'energia che alimenta il pianeta è appunto il pomo della discordia conteso da buoni e cattivi: il premio spetta agli uni e agli altri, purché si giunga all'esito delle relative campagne. Le due strade si snodano in direzioni opposte, ma le tappe del viaggio sono conseguenti l'una all'altra. Ci si apre un varco con la forza bruta e si procede fino allo sbarramento successivo, dove c'è un dispiegamento di truppe nemiche o ci attendono avversari più tosti. Questi ultimi sono gli immancabili boss finali, gli unici per i quali è necessario impegnarsi (appena) di più; le unità ostili comuni, invece, sembrano prodotte in serie (il che è plausibile, ma meraviglia la scarsa varietà di stampini): si dividono in poche tipologie e prediligono l'attacco diretto, senza cercare riparo, né tentare manovre evasive o di accerchiamento.

> "Grande enfasi è posta sugli effetti di trasformazione dei robot e dell'ambiente"

A dire il vero, neanche noi siamo costretti a rifugiarci dietro barriere, se non di rado, perché lo stile di gioco è frenetico e gettarsi in mischia è, senza eccezioni, il rimedio più veloce e indolore. D'altro canto, la visuale in terza persona, leggermente decentrata, serve a inquadrare l'azione mettendo in evidenza la componente spettacolare. Funzionale, certo, ma anche frutto di una precisa scelta di regia. Non fosse per la prospettiva alle spalle del personaggio, dovremmo rinunciare

NON LI RICONOSCI A PRIMA VISTA

Quelli che faticano a orientarsi, spesso, adducono una scusa infallibile: di notte, le strade cambiano aspetto. Luci e ombre non confondono quanto il pianeta natale dei robot mutaforma: opprimente come una fabbrica, parimenti caotico e in continuo movimento. Lo sguardo si perde inseguendo figure simmetriche, l'attenzione si infrange su superfici dai colori e dai motivi troppo simili: l'indigestione di dettagli, unita a uno scarso contrasto tra sfumature cromatiche, rende difficile l'interpretazione del quadro complessivo. In certi frangenti, l'immagine non è abbastanza pulita per essere letta a colpo d'occhio.

■ I Transformers classificati come "Scienziati" possono volare e si adoperano per fornire un supporto aereo agli alleati.

Quando la trasformazione da veicolo a robot avviene in movimento, il corpo meccanico scivola per frenare e assestare l'equilibrio.

CONCESSIONARI APERTI ANCHE LA DOMENICA

Nelle partite multiplayer, potrete guidare un Transformers nuovo di zecca, creato da voi. La fase di ideazione non concede un'ampia gamma di scelta; è un po' come quando si acquista un'auto nuova: si seleziona il modello, la combinazione di optional e la vernice. Ebbene, dei Transformers potrete specificare fazione (Autobot o Decepticon), classe (Scout, Scientist, Leader e Soldier), armi, abilità speciali e due colori (primario e secondario). Ciascuna classe presuppone un diverso approccio sul campo e una tipologia differente di veicolo (rispettivamente: automobile, jet, camion e carro armato).

Non mancano sezioni platform, dove bisogna calibrare bene i salti da una piattaforma all'altra.

Restando seduti a una postazione di fuoco, abbiamo munizioni infinite, altrimenti possiamo portare via l'arma e un numero limitato di colpi.

ad ammirarne le movenze pesanti, eppure aggraziate, per non parlare delle trasformazioni agili e repentine. Le animazioni descrivono perfettamente l'essenza dei Transformers e sono il fiore all'occhiello di una realizzazione tecnica impeccabile.

L'Unreal Engine, usato dagli sviluppatori con cognizione di causa, regala intricate selve architettoniche, filtri di post elaborazione molto azzeccati e prestazioni fluide anche su sistemi meno recenti. A voler essere pignoli, risultano sottotono gli effetti particellari di alcune esplosioni e delle cascate (sì, scorrono fiumi, ma di liquami tossici). I bersagli, inoltre, tendono a mimetizzarsi con lo sfondo negli spazi chiusi, laddove una fioca illuminazione e superfici poco contrastate ingannano l'occhio. Le schermate presentano una complessità tale, che l'eccesso di particolari dà adito a situazioni caotiche, ma questo apparente difetto potrebbe essere ricercato, dipendere dalla volontà degli autori. A conti fatti, non crea disagio e aggiunge un pizzico di difficoltà, sebbene il grado di sfida non sia mai insormontabile.

La nota dolente di *La battaglia per Cybertron* è la longevità, fattore comunemente trascurato negli ultimi tempi: sommando le due campagne per giocatore singolo non si superano le sei ore e va ricordato che gli eventi predefiniti del copione si ripetono tali e quali, se si ricomincia una nuova partita.

Quantomeno, c'è la possibilità di giocare in multiplayer sia diverse modalità (cooperando o in aperta competizione), sia imboccando il percorso narrativo accompagnati da amici (fino a un massimo di tre): qualora gli alleati volessero abbandonare, l'azione proseguirebbe, senza interruzioni, come una normale sessione solitaria. La sequenza di scene rimane invariata, ma se affrontata al fianco di utenti in carne e ossa, ripaga in termini di soddisfazione e consente di attuare strategie di squadra precluse all'Intelligenza Artificiale, che non brilla d'ingegno.

Pianificare una tattica, in singolo, non conviene, perché i compagni ci seguono come cagnolini e i mezzi di cui disponiamo bastano e avanzano per fare piazza pulita. Il sistema di controllo racchiude le funzioni dei Transformers in pochi tasti, facili da memorizzare. Siamo distanti dai simulatori di Mech, che mappavano l'intera tastiera: questo è un gioco immediato e non serve una patente o un brevetto. È un concentrato di adrenalina: finché dura, mantiene le promesse, ma se gli schemi (dieci in totale) non si esaurissero in mezzora, il soggiorno su Cybertron sarebbe più gratificante di una toccata e fuga.

Tito Parrello

NUOVI NOMI, VECCHIE REGOLE

Le modalità multiplayer sono le solite di sempre, ma alcune vengono chiamate in modo diverso:

Deathmatch: Tutti contro tutti.

Team Deathmatch: Massacro a squadre.

Power Struggle: La squadra deve catturare un Nodo Energon; per guadagnare punti, l'obiettivo non deve essere conteso. Ciò significa che non devono esserci nemici nelle vicinanze.

Conquest: Variante alla formula precedente, con tre Nodi Energon da mantenere sotto controllo.

Code of Power: Un misto tra un "assalto a squadre" e "cattura la bandiera". Due gruppi si alternano nel ruolo di attaccanti e difensori, i primi devono sottrarre dalla base nemica il "Codice del Potere" e portarlo al proprio fortino, gli altri devono resistere all'assedio e proteggere il "testimone".

Countdown to Extinction: Stesso concetto di "cattura la bandiera", ma all'opposto: si deve recuperare e piazzare una bomba all'interno della base avversaria; una volta innescato il conto alla rovescia, bisogna fare in modo che l'ordigno non sia disarmato prima della detonazione.

IN ALTERNATIVA...

Dark Void, Gen 10, **8**
Un sosia di Rocketeer smarrito in una dimensione parallela: tra duelli in cielo, sparatorie a piedi e scontri a fuoco verticali, si finisce per perdere anche la bussola.

Prototype, Lug 09, **8½**
Alex Mercer è come un Transformer "organico": è figlio di una mutazione genetica e ha la capacità di alterare il proprio corpo. Ha molti poteri e non va per il sottile.

info ■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **High Moon Studios** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.transformersgame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU Dual Core 1,8 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 9 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Meccaniche intuitive e accessibili
- Grafica dettagliata e fluida
- Azione immediata, senza preamboli

- Non ci si accorge di quanto sia ripetitivo...
- ... Solo perché finisce troppo presto
- I veicoli si pilotano in modo assurdo

Nulla a che vedere con i titoli (mediocri) che sfoggiavano lo stesso marchio: qui ritroverete il fascino dei cartoni animati e dei modelli giocattolo. Peccato che la dose sia somministrata col contagocce: sapore intenso, ma breve e dal retrogusto amaro.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
8	8	7	6	8	7

I tre personaggi disponibili possiedono abilità specifiche e devono interagire fra loro per superare i vari livelli.

IL TABELLONE
Anche il menu principale di *Toy Story* è a tema giocattolo e assume la forma di un tabellone tipo Gioco dell'Oca, da cui sono accessibili tutte le modalità, i livelli sbloccati, gli extra e il negozio. In sottofondo c'è la canzone ufficiale del film "Hai un amico in me" di Riccardo Cocciante.

Man mano che si sbloccano le varie opzioni di personalizzazione, anche gli edifici che compongono la vostra cittadina potranno essere modificati.

Il modo migliore per esplorare la modalità Toy Box è parlare con i Personaggi Non Giocanti e accettare le missioni.

GENERE: AVVENTURA/AZIONE

TOY STORY 3 – LA GRANDE FUGA

Nessun giocattolo viene lasciato indietro!

IN ITALIANO
Il gioco è completamente tradotto e doppiato in italiano e, se le nostre orecchie non ci ingannano, le voci dei personaggi sono in buona parte le stesse del film.

IN ALTERNATIVA...

Toy Story 2, Apr 00, 7
Il precedente capitolo della serie risale ormai a dieci anni fa, e potrebbe essere la soluzione ideale se il vostro PC non è molto aggiornato.

Toy Story Mania, Nov 08, 7
Un gioco ispirato a "Toy Story" è disponibile anche per cellulare, se proprio non riuscite a fare a meno di Woody neanche quando siete fuori casa!

PER i giocattoli di Andy è il momento di fare i conti con la realtà: il ragazzo è cresciuto, sta per partire per il college e tutti i suoi balocchi sono stati destinati, per errore, a un asilo. Come faranno a tornare a casa?

Toy Story 3 è organizzato in due modalità distinte: la classica Storia e un'altra (detta Toy Box) che conferisce alla creatività del giocatore il potere di personalizzare a piacimento un intero scenario ispirato al selvaggio West. Il nome di questa modalità, "scatola dei giocattoli" in italiano, è abbastanza evocativo: in questa ambientazione, il personaggio scelto (Buzz, Woody e Jessie) può scorrazzare a piacimento cimentandosi in svariati tipi di missioni affidategli dagli abitanti della città, e che gli assicureranno il denaro necessario per acquistare tutto ciò che serve per modificare e abbellire lo scenario.

L'obiettivo perseguito degli sviluppatori è stato far sì che *Toy Story 3* non fosse una semplice trasposizione sul piano virtuale delle vicende dell'omonimo film. Al contrario, il gioco stuzzica attivamente la fantasia del giocatore che, una volta tanto, non è costretto a seguire pedissequamente un canovaccio predefinito, ma può avere la sensazione di trovarsi davvero a tu per tu con un baule pieno di balocchi.
Il ruolo di "gioco su binari" viene comunque efficacemente assegnato alla modalità Storia, che consta di un totale di otto livelli che abbracciano ambientazione realistiche (come la stanza di Andy) e altre completamente frutto di fantasia. Sia il basso livello di difficoltà, sia la continua presenza di suggerimenti (attivabili selezionando l'apposita opzione) lasciano intendere che il target del gioco è costituito senz'altro dal pubblico dei più giovani, che troveranno in *Toy Story 3* un passatempo

> "Classico intrattenimento per tutta la famiglia"

piacevole e ben diversificato. Classico intrattenimento per tutta la famiglia, il titolo Disney si rivela quindi poco adatto ai videogiocatori più esperti, che non troverebbero un livello di sfida adeguato alle loro esigenze.

Bastano poche ore per far fuori senza troppi problemi gli otto livelli principali, ma se il modo migliore per apprezzare *Toy Story 3* è considerarlo una sorta contenitore di giocattoli da giostrare a piacimento, va da sé che l'aspetto collezionistico ed esplorativo ricopre un ruolo fondamentale e merita di essere approfondito.

L'obiettivo è stato raggiunto: *Toy Story 3* riesce a distinguersi dagli altri giochi di ispirazione cinematografica, ma è ancora lontano rispetto ai titoli di fascia più alta e patisce alcune imperfezioni del sistema di controllo, nonché un pizzico di ripetitività. La bilancia del giudizio, tende comunque verso una valutazione positiva.

Elisa Leanza

GIOCHI SULLO SCAFFALE
A sottolineare ulteriormente il desiderio degli sviluppatori di dare al giocatore quasi la sensazione "tattile" di trovarsi di fronte a dei giocattoli veri, interviene anche un negozio di balocchi con tanto di scaffali, in cui è possibile acquistare il proprio gioco preferito, deliziosamente inscatolato nella sua bella confezione. Un modo efficace per far venire l'acquolina in bocca ai più piccoli e per far tornare bambini gli utenti più grandi.

info ■ Casa **Disney Interactive Studios** ■ Sviluppatore **Avalanche** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet http://disney.go.com/toystory/

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 128 MB, 6 GB HD, DVD ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 256 MB, 10 GB HD**
- Multiplayer **Sì**

+ Modalità Toy Box
+ Tanti oggetti da collezionare
+ Belle ambientazioni

− Molto facile
− Modalità principale breve
− Qualche sbavatura tecnica

Divertimento assicurato per tutta la famiglia, a patto che nessuno dei suoi membri sia un videogiocatore accanito che si nutre a pane e FPS. In *Toy Story 3* c'è tanto da fare e da collezionare, ma bisogna riuscire a tornare un po' bambini.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	COMANDI	LIVELLI
7	6	7	6	6	7

La resa grafica è migliorata rispetto alle precedenti edizioni.

Comincia una delle tappe alpine più dure del Tour.

Le corse su pista sono assai divertenti e impegnative.

IN ITALIANO

Il gioco è totalmente in italiano, dal manuale alle scritte a schermo. Purtroppo, sono presenti alcuni errori di traduzione, che tuttavia non penalizzano eccessivamente l'esperienza complessiva.

GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

PRO CYCLING MANAGER STAGIONE 2010

Estate: stagione di granite, gelati e Tour de France!

PEDALATE IN COMPAGNIA

Pro Cycling Manager Stagione 2010 offre un supporto multiplayer, sia in LAN, sia su Internet, grazie al servizio GameCenter di Cyanide (il software viene installato insieme al gioco). Una volta connessi, basterà creare una partita, scegliendo le numerose opzioni di gara disponibili (corsa su strada o su pista, oltre alle sottocategorie volata, eliminazione, keirin, eccetera) e il numero di utenti (da 2 fino a un massimo di 20).

ORMAI consueto appuntamento estivo, il titolo manageriale di Cyanide dedicato al mondo del pedale torna a farci visita, in concomitanza con l'inizio del Tour de France (il gioco si fregia dell'investitura ufficiale della "Grande Boucle").

Nel corso delle varie stagioni, il titolo ha saputo attirare una piccola, ma agguerrita schiera di appassionati, che di edizione in edizione si impegna ad aggiornare i database e ad affinare il più possibile il lavoro del team francese. Lavoro che, va detto, pur nella generale buona evoluzione del prodotto dalla prima edizione del 2001 a oggi, soffre cronicamente d'imperfezioni varie, da bug di secondo piano a pesanti crash che possono influenzare negativamente l'esperienza di gioco.

A scanso di equivoci, diciamo subito che anche l'edizione 2010 di *Pro Cycling Manager* rinnova questa poco gradita tradizione, pur in un contesto generale che mette in bella mostra una serie di miglioramenti non certo di poco conto. La commistione tra manageriale puro e simulazione sportiva appare ancor più stretta: il database mai così

> "Il database non è mai stato così ricco"

ricco (oltre 60 squadre ufficiali) e una buona quantità di opzioni gestionali (finanze, allenamenti, scelta dei materiali, eccetera) fa di *Pro Cycling Manager Stagione 2010* un prodotto sicuramente completo, con in più un'interfaccia rinnovata che consente di controllare con maggior precisione i corridori durante la gara. Il versante grafico mette in mostra un motore inedito, in grado di ricreare con una certa cura le atmosfere del Tour e di tutte le principali corse della stagione ciclistica (sia in modalità Carriera, sia in quella Stagione potremo affrontare un calendario di competizioni pressoché completo).

Come scritto, però, anche l'edizione 2010 del prodotto Cyanide soffre di evidenti debolezze e di una qualità generale piuttosto approssimativa. I bug, piccoli o grandi che siano, sono spesso molto evidenti, sia nei risultati finali delle gare, sia nell'Intelligenza Artificiale dei corridori (gli arrivi a gruppo compatto saranno la norma, anche in corse non esattamente per velocisti). La pesantezza della grafica e tempi di caricamento eterni, anche su configurazioni recenti, faranno poi storcere il naso agli utenti meglio carrozzati. L'instabilità a tratti insopportabile del gioco, infine, si traduce in frequenti ritorni al desktop.

Insomma, l'ennesimo *Pro Cycling Manager* buono sulla carta, e le opzioni manageriali sono davvero di prim'ordine, ma troppo acerbo e approssimativo nella resa finale. Possibile che a Cyanide servano sempre due, tre patch per aggiustare i propri titoli?

Dario Ronzoni

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Pro Cycling Manager Stagione 2009, Set 09, **6 ½**
La penultima incarnazione del titolo Cyanide. Un gioco discreto, ma, come sempre, strapieno di bug.

Football Manager 2010, Nat 09, **8 ½**
Tra i manageriali sportivi, il titolo di Sports Interactive è ancora il migliore.

info ■ Casa **Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Cyanide Studio** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.cycling-manager.com**

specifiche tecniche

- Sistema Minimo **CPU 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 6 GB HD**
- Sis Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- **Struttura manageriale completa**
- **Grafica di buon livello**
- **Tour de France e corse maggiori ricreati con cura**

- **Troppi bug**
- **Tempi di caricamento eterni**
- **Poco fluido anche su configurazioni potenti**

***Pro Cycling Manager Stagione 2010* propone una struttura di gioco tutto sommato completa, ma penalizzata da una realizzazione non all'altezza. Numerosi bug e un comparto tecnico bello da vedere, ma non ottimizzato al meglio, impediscono al titolo francese di spiccare il volo.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
7	6	7	7	5	7

6 ½

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE CROCIATE

Le crociate italiane!

Il controllo delle unità nelle battaglie è simile a quello della serie *Total War*.

Ogni Principe ha caratteristiche personali che possono essere migliorate da esperienza in battaglia, reliquie e altri fattori.

CON il titolo *Le Crociate*, FX Interactive ripropone *Crusaders – Thy Kingdom Come* di Neocore, dedicato alla Prima Crociata del 1098. Il gioco è aggiornato all'ultima patch e completamente in italiano, incluso il manuale a colori.

All'inizio di ogni campagna possiamo decidere quale "interpretare" tra i cinque principi che parteciparono all'impresa. Ogni condottiero ha caratteristiche peculiari, come l'essere un bravo comandante di arcieri o eccellere nel comando di unità pesanti.

La campagna si articola su 13 scenari divisi in due fasi: la "preparazione" e la battaglia. Durante la prima, truppe nuove possono essere assoldate, e le unità "veterane" possono essere personalizzate con armi e armature migliori, o abilità speciali. Inoltre, le fazioni europee sono in rivalità tra loro, e prima della missione ci viene mostrata una lista di "obiettivi secondari", ognuno dei quali interessa uno degli altri gruppi. È nostro compito decidere se e quali assumerci, e in base a come stanno andando le cose con una certa fazione, potremo ottenere aiuti (truppe, reliquie e altri bonus). Una volta iniziata la battaglia, ogni unità ha valori diversi in attacco, difesa ed, eventualmente, potenza delle armi da lancio. Tali capacità possono essere modificate da "miglioramenti" acquisiti nella fase di preparazione, dalla presenza di eventuali comandanti, e da fattori come le condizioni atmosferiche e il tipo di terreno. In definitiva, *Le Crociate* offre un'interessante escursione al tempo dei crociati, per chi è in cerca di una carica di cavalleria senza troppi problemi.

Le unità hanno capacità e costi differenti. Possono essere acquistate tra una battaglia e l'altra con l'oro ottenuto conseguendo obiettivi.

Vincenzo Beretta

info ■ Casa **FX Interactive/Neocore** ■ Sviluppatore **Neocore** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 9,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.fxinteractive.com**

specifiche tecniche
➤ Sis. Min. **CPU 2,4 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3,5 GB HD, DVD-ROM**
➤ Sis. Cons. **CPU 3,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
➤ Multiplayer **Internet**

GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
STORICITÀ	6
I.A.	5

7

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SHERLOCK HOLMES E IL RE DEI LADRI

Lupin colpisce ancora.

Alcuni enigmi implicano la soluzione di rompicapi logici.

Il gioco ci permetterà di visitare alcuni dei luoghi più interessanti della Londra vittoriana.

IL *Re dei Ladri* è la riedizione FX Interactive dell'avventura *Sherlock Holmes vs. Arsenio Lupin* e vanta le storiche qualità della società spagnola: traduzione in italiano, prezzo abbordabile ed elegante documentazione a colori.

Il gioco è lo stesso e ci vede, nei panni di Holmes e del fedele Watson, lottare contro il leggendario "voleur" francese in una serie di sfide che coinvolgono ambientazioni tipiche di Londra, come Buckingham Palace o la Torre.

Il punto di vista è in prima o terza persona, e l'avventura è un classico punta e clicca in cui, attraverso la risoluzione di enigmi (spesso molto impegnativi), la raccolta di oggetti e le conversazioni con i Personaggi Non Giocanti dovremo cercare di anticipare le mosse dell'inafferrabile Lupin.

La traduzione e il doppiaggio sono discreti, malgrado qualche sbavatura, e alcuni termini sono stati adattati per mantenere coerenza con gli enigmi. Per esempio, è accettabile che il nome di un famoso vascello sia stato tradotto dall'inglese così da non rendere un indovinello troppo facile. *Il Re dei Ladri* è un'avventura con buoni dialoghi e una veste grafica che, seppure non all'ultimo grido, collabora con le musiche nel riportarci nella romantica Londra di Doyle. I giocatori occasionali la troveranno troppo difficile, ma per gli appassionati di Holmes e i veterani sarà una piacevole passeggiata in un'epoca unica.

L'avventura è tradotta nella nostra lingua: gioco, confezione e manuale.

Vincenzo Beretta

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **FX Interactive/Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Frogwares** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.fxinteractive.com**

specifiche tecniche
➤ Sis. Min. **CPU 1,3 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD, DVD-ROM**
➤ Sis. Cons. **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
➤ Multiplayer **No**

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
DOPPIAGGIO	7
ENIGMI	8

7

IL PREZZO DELLA VITTORIA

Nel tentativo di conferire maggiore personalità e verosimiglianza storica alle diverse nazioni, *Semper Fi* introduce due nuove meccaniche. La prima è rappresentata dagli "effetti strategici": si tratta, in sostanza, di bonus che derivano dal conseguimento di particolari obiettivi. Per esempio, l'Italia può migliorare leggermente la propria efficienza tecnologica siglando il Patto d'Acciaio.
La seconda novità, invece, riguarda Germania, Regno Unito e Unione Sovietica, e consiste nella possibilità di decidere quindici condizioni di vittoria – come l'occupazione di una città strategica o l'alleanza con una nazione specifica – in base alle quali si determinerà, infine, l'esito della guerra. Accanto a queste due caratteristiche, è presente anche una serie di eventi che, nel corso della partita, "ricordano" al giocatore le battaglie storiche del secondo conflitto mondiale, quando avviene uno scontro significativo in una zona particolare della mappa.

Il Generale Inverno domina il fronte russo, ostacolando l'avanzata delle truppe tedesche.

IN INGLESE E IN RETE

***Semper Fi* è, come *Hearts of Iron III*, completamente in lingua inglese. Data la complessità della struttura di gioco, l'impossibilità di decifrare le informazioni a schermo e il manuale potrebbe rappresentare un serio problema per i giocatori non anglofoni. Il titolo è acquistabile e scaricabile in versione digitale grazie a servizi quali Steam (http://store.steampowered.com) e Gamer's Gate (www.gamersgate.com).**

GENERE: WARGAME

HEARTS OF IRON III: SEMPER FI

Paradox sbarca in Normandia, all'assalto dei difetti di *Hearts of Iron III*.

CHI, tra i nostri lettori, ha frequentato o frequenta il liceo classico ricorderà certamente il concetto di "hubris", parola greca che designa, tra le altre cose, la volontà di arrischiarsi ben oltre i propri limiti: un atteggiamento simile deve aver animato i creativi di Paradox durante lo sviluppo di *Hearts of Iron III*.

Strategico "totale" in grado di integrare elementi bellici, economici e politici, nonché ultimo erede di una importante serie dedicata alla Seconda Guerra Mondiale, *HoI 3* mirava a sorpassare d'un balzo i propri predecessori, offrendo da un lato il superamento della microgestione e dall'altro il massimo del realismo in termini militari, con tanto di catena di comando e un complesso sistema logistico. A una tale rivoluzione si accompagnavano, però, una serie di problemi più o meno gravi, dalla scarsa precisione della mappa alle bizzarrie dell'Intelligenza Artificiale, passando per un modello climatico quantomeno sballato.

D'altra parte, come sottolineato all'epoca (GMC di ottobre 2009), rischi del genere sono quasi inevitabili, quando si vuole confezionare un gioco innovativo e ricco di potenzialità. Paradox si è dedicata, nel corso degli ultimi mesi, a smussare gli angoli di *Hearts of Iron 3*: un processo che è culminato il 6 giugno, giorno dello sbarco in Normandia, con la pubblicazione dell'espansione *Semper Fi*.

I miglioramenti più interessanti si riscontrano, com'era lecito aspettarsi, nell'ambito della gestione delle truppe. I rapporti di subordinazione tra comandi, corpi d'armata e divisioni sono ora chiaramente rappresentati sulla mappa tramite linee

> "I miglioramenti più interessanti si riscontrano nella gestione delle truppe"

colorate, mentre i teatri di operazioni – diventano finalmente definibili dal giocatore. Un cambiamento importante, per un titolo la cui ambizione è da sempre quella di consentire la gestione strategica dello sforzo bellico, mentre la I.A. si occupa di conseguire gli obiettivi stabiliti dal giocatore. Parlando di Intelligenza Artificiale, le prestazioni sul campo di battaglia paiono genericamente valide, soprattutto in ambito difensivo – i comandanti computerizzati sembrano capaci di difendere in profondità, accorciando la linea del fronte e ritirandosi quando necessario.

Rimangono insolute alcune annose magagne, per esempio la tendenza a condurre invasioni anfibie al limite del suicidio e, soprattutto, la scarsa credibilità dei rapporti diplomatici. Quando il Giappone, governato da una giunta militare, si unisce al Comintern nel 1941, allora c'è qualcosa che non funziona. Un problema del genere esemplifica una delle principali critiche mosse al titolo Paradox: l'eccessivo allontanamento dalla situazione strategico-politica del secondo conflitto mondiale, e l'impressione di giocare, a volte, un titolo storicamente generico. *Semper Fi* argina, è vero, il problema, grazie all'introduzione di condizioni di vittoria specifiche e dei nuovi "effetti strategici" ma, in fin dei conti e alla luce di quest'ultima pubblicazione, chi vi scrive ha peccato di eccessivo ottimismo in sede di recensione: *Hearts of Iron* rimane un titolo interessante e unico sotto molti aspetti, ma alcuni ostacoli si sono rivelati più insormontabili del previsto e, a tutt'oggi, lo status di capolavoro resta "un ponte troppo lontano".

Claudio Chianese

GIOCHI COMPUTER

NUOVI EQUIPAGGIAMENTI

In *Semper Fi* è possibile riequipaggiare le proprie truppe cambiandone la tipologia. Per esempio, una brigata di fanteria può ricevere un supplemento di camion e trasformarsi in un'unità motorizzata. La brigata in questione verrà, però, ritirata dal fronte per tutto il tempo necessario a effettuare l'upgrade.

IN ALTERNATIVA...

Arsenal of Democracy,
L'edizione riveduta e corretta di *Hearts of Iron II* rappresenta un'alternativa più che valida per tutti quelli che non digeriscono i difetti del terzo capitolo.

Order of War,
Dic 09, 7½
La Seconda Guerra Mondiale presentata in salsa RTS, in un titolo non troppo complesso, ma comunque divertente.

info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **Paradox Interactive** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com, www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.paradoxplaza.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, GeForce 8800 o equivalente, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sis Consigliato **CPU 3 GHZ, 4 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

Pro
- Interfaccia migliorata
- Intelligenza Artificiale più reattiva
- Un passo in direzione della verosimiglianza...

Contro
- ... con risultati non ancora soddisfacenti
- Diplomazia occasionalmente schizofrenica
- Poco fluido sulle macchine meno recenti

***Semper Fi* rappresenta, certamente, un passo avanti. Mentre, però, l'espansione consolida i punti di forza di *HoI 3*, migliorandone nel contempo interfaccia e I.A., lascia irrisolte alcune problematiche importanti, e si rivela incapace di mettere d'accordo tutti.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	7	7	8	8	7

LINGUA E COSTI

***Battles from the Bulge* può essere acquistato in versione download digitale (64,99 euro) o confezionata (72,99 euro) direttamente dallo store online di Matrix Games (www.matrixgames.com); a quest'ultima vanno aggiunte eventuali spese de spedizione. In alternativa, potete considerare di acquistare la versione confezionata dal sito Naval Warfare Simulations (www.navalwarfare.net), presso il quale non è raro ottenere qualche euro di sconto. *BftB* è, per il momento, solo in lingua inglese, e i suoi eccellenti tutorial video non sono sottotitolati.**

■ Per vincere è necessario coordinare al meglio l'azione delle proprie unità sia nel tempo, sia nello spazio.

■ Il gioco contiene un editor di unità e scenari; anche le singole armi possono essere personalizzate.

GENERE: WARGAME

COMMAND OPS: BATTLES FROM THE BULGE

La vittoria nelle Ardenne richiede un giusto prezzo.

TERZA puntata della serie iniziata con *Highway to the Reich* e *Conquest of the Aegean*, il nuovo titolo di Panther Games sposta l'azione nelle gelide regioni delle Ardenne.

27 scenari, alcuni storici, altri ipotetici (e giocabili da entrambe le parti), ricostruiscono l'ultima grande offensiva tedesca del dicembre 1944: il tentativo di spezzare in due le linee alleate e ottenere una pace separata sul fronte occidentale.

L'azione si svolge in "tempo reale", con un secondo che corrisponde all'incirca a un minuto e la possibilità di accelerare o mettere in pausa (mantenendo l'opportunità di inviare ordini alle truppe). Ogni unità rappresenta all'incirca una compagnia. Tutte le truppe sono inquadrate in una precisa catena di comando, con quartier generali primari e secondari, unità subordinate e assetti strategici (come l'artiglieria divisionale) – ed è tale struttura il cuore della giocabilità di *Battles from the Bulge*.

Il giocatore veste i panni del comandante in capo, ed è in grado di inviare ordini più o meno dettagliati alle unità subordinate. Per esempio, si può ordinare a un battaglione di fanteria meccanizzata di disporsi a difesa di una cittadina, o a una brigata corazzata di assaltare la linea del fronte. Tali "dispacci" possono essere accompagnati da istruzioni più dettagliate, come la formazione da assumere o l'ora in cui iniziare le operazioni. I comandanti virtuali sul campo inizieranno quindi a pianificare l'azione, inviando a loro volta ordini alle truppe che si trovano sotto di loro, e impiegando tattiche realistiche in base agli obiettivi, alle risorse belliche e alla forza percepita del nemico.

È veramente straordinario, mentre si gioca, vedere gli ordini "ramificarsi" da un quartier generale alla più umile unità di fanteria. La rapidità con cui le truppe ricevono i comandi, organizzano un piano e lo mettono in atto varia in base alla loro abilità, e le formazioni meglio preparate sapranno reagire in modo più fluido e immediato agli imprevisti. Tale "capacità di reazione" può essere modificata nel pannello delle opzioni, anche se eliminarla del tutto significa togliere un essenziale elemento di realismo.

> "È straordinario vedere gli ordini ramificarsi"

Il giocatore può intervenire in ogni momento con nuove istruzioni. Queste azioni devono però tenere conto della situazione in cui si trova una particolare formazione: modificare radicalmente gli ordini a metà di un'azione significa causare probabilmente il caos. Al contrario, un'unità tenuta in riserva può essere impiegata per reagire rapidamente a evoluzioni impreviste.

Non è un caso che Panther Games abbia sviluppato una variante del proprio motore di gioco per il dipartimento della difesa australiano: *Battles from the Bulge* si allontana dalla tradizionale struttura in cui il giocatore muove ogni pedina, costringendolo invece a bilanciare la necessità di indirizzare le proprie truppe con la fiducia nella loro capacità di cavarsela. In ciò è aiutato da un'I.A. eccezionale e da un'interfaccia che rende la gestione del tutto intuitiva. Un vero gioiello che vale ogni euro del suo non indifferente costo.

Vincenzo Beretta

IL VALORE DELLA VITTORIA

Il prezzo di *Battles from the Bulge* ha intimorito anche i giocatori che attendevano questo titolo con impazienza. In effetti, sul momento è difficile comprendere perché l'ennesima ricostruzione di questa battaglia dovrebbe porsi tra i wargame di "fascia alta" mentre lo stesso problema non si porrebbe per *War in the Pacific: Admiral Edition* (un gioco che, ricostruendo la guerra nel Pacifico con un livello di dettaglio che considera le caratteristiche di ogni unità, dà l'idea di un'enorme scatolone stracolmo di ogni ben di Dio). I meriti di *BftB* possono essere riassunti con "la più fedele simulazione delle problematiche di comando-e-controllo mai realizzata per PC". Il giocatore deve considerare realisticamente le problematiche di spazio, tempo di azione-reazione, coordinazione, e qualità intrinseche delle proprie truppe – aiutato in questo da una I.A. veramente eccezionale. In ogni caso, un demo è previsto entro poche settimane: il nostro consiglio è di provarlo (dando al tempo stesso un'occhiata ai tutorial postati online da Matrix) prima di decidere se investire il vostro denaro.

IN ALTERNATIVA...

Panzer Campaigns: Bulge '44
Un approccio più tradizionale all'ultima offensiva tedesca, con un sistema a turni ed esagoni, è disponibile presso HPS (**www.hpssims.com**); consente di giocare l'intera campagna.

Air Assault Task Force, Nov 07, 8
Shrapnel Games ricostruisce le azioni aviotrasportate del moderno Esercito USA con un sistema di comando-e-controllo simile a quello di *Battles from the Bulge*, e basato su un autentico simulatore militare.

info ■ Casa **Panther Games** ■ Sviluppatore **Panther Games** ■ Distributore **Matrix Games** ■ Link **www.matrixgames.com** ■ Prezzo **€ 64,99 (download digitale), € 72,99 (versione confezionata + download digitale)** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.matrixgames.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 64 MB RAM, 2 GB HD, DVD-ROM o Internet (per il download digitale)**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

+ Semplice da imparare, ma realistico
+ Ottima I.A.
+ Eccezionale sistema di comando delle truppe

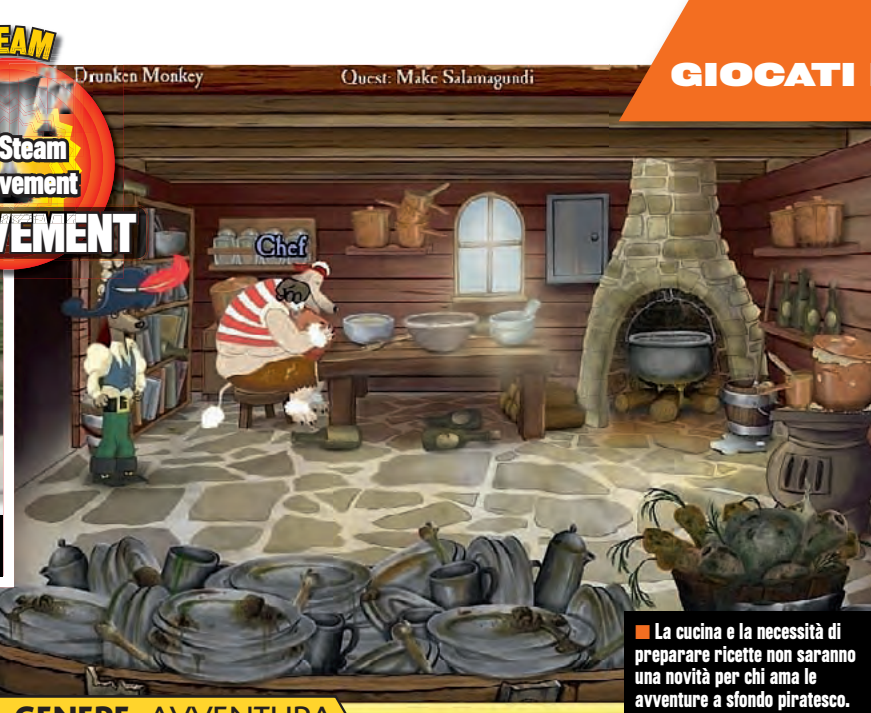
– 27 scenari, ma nessuna campagna
– Prezzo un po' elevato
– La reale posizione delle truppe, talvolta, è confusa

Un sistema tattico-operazionale in tempo reale in cui le unità al nostro comando eseguono gli ordini impiegando le dottrine utilizzate storicamente dalle loro controparti reali. Un wargame di assoluta eccellenza, anche se dal prezzo "impegnativo".

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
6	6	8	9	9	9

Anche questa spiaggia ci ricorda qualcosa...

La cucina e la necessità di preparare ricette non saranno una novità per chi ama le avventure a sfondo piratesco.

IN INGLESE

Jolly Rover **è attualmente disponibile solo in inglese. Per fortuna, tutte le frasi sono sottotitolate (sempre in inglese), quindi non è necessario avere un udito finissimo per capire ogni sfumatura, ma se non conoscete lingua di Albione più che bene, fate molta attenzione: il parlato piratesco non segue alla lettera la grammatica, e molti termini sono decisamente arcaici. Una scelta azzeccata e perfettamente in tema con l'atmosfera del gioco, ma che renderà la vita un po' più difficile a chi fatica con gli idiomi stranieri.**

GENERE: AVVENTURA

JOLLY ROVER

Avvistata avventura vecchio stile nel mare di Steam, e batte la bandiera con il teschio e le tibie incrociate.

SAVEGAME: LA PERFEZIONE

La gestione dei salvataggi di *Jolly Rover* è perfetta, nel senso che non esiste il pulsante per il quicksave, né è possibile salvare la posizione da una voce del menu. A ogni progresso, il gioco salverà automaticamente, e ricomincerete sempre dalla scherma in cui lo avrete abbandonato la volta precedente. Ma non finisce qui! Dopo aver terminato una partita su PC, potrete accendere il vostro Mac (magari mentre siete in viaggio in treno), collegarvi a Steam e riprendere l'avventura esattamente da dove l'avevate lasciata con l'altro sistema operativo. I piccoli miracoli di Steamplay.

LE avventure punta e clicca hanno ripreso a campeggiare negli hard disk dei giocatori. In alcuni casi, si tratta di classici rivisitati (come l'aggiornamento di *The Secret of Monkey Island*), in altri di giochi completamente nuovi, anche se basati su personaggi ormai entrati nel mito (come le avventure a episodi di *Sam & Max* e del temibile pirata Guybrush Threepwood).

Jolly Rover vuole tornare alle origini presentando uno stile grafico e uno schema di gioco identici alle prime avventure per Amiga e PC (eccezione fatta per l'alta risoluzione), e rinunciando alle opportunità offerte dal 3D. Il risultato è una grafica molto fumettosa, sicuramente ben caratterizzata, anche se trasmette l'impressione di un prodotto per giocatori molto giovani. Ma in *Jolly Rover* non c'è nulla d'infantile, al di là dei personaggi che sembrano usciti da una favola (sono tutti animali, cani per essere precisi) e, sebbene non si possa parlare di tematiche mature, c'è da divertirsi anche per un adulto.
Che *Monkey Island* sia stato più un modello

> **"Un pappagallo, in caso di problemi, fornirà qualche sibillino indizio"**

da imitare che uno spunto è evidente, e non solo per il tema piratesco: l'approccio ironico e scanzonato, la caratterizzazione dei personaggi e il loro modo di esprimersi sono presi di peso dal capolavoro di Ron Gilbert, e anche le stanze e le ambientazioni danno ben più di una strizzata d'occhio ai classici. Ciononostante, ci si diverte: i dialoghi sono a tratti esilaranti, le situazioni surreali come ci si aspetterebbe da un'avventura vecchio stile e il sistema di controllo punta e clicca funziona bene, sia per i movimenti, sia per la gestione dell'inventario. Gli enigmi, invece, sono un po' meno ispirati rispetto ai capolavori del genere, anche se alla pari con le produzioni più recenti. Capiterà raramente di faticare per proseguire nella trama di *Jolly Rover*, sia perché i puzzle che si affrontano non sono mai troppo astrusi, sia perché durante l'intera l'avventura potremo contare sul supporto del miglior amico del pirata: un pappagallo che, in caso di problemi, fornirà qualche sibillino indizio, ottimo per evitare la frustrazione ai meno esperti del genere. Chi vive di pane e avventure, invece, preferirà non sfruttare i consigli del volatile, godendosi la soddisfazione di arrivare in fondo senza alcun ausilio.

Jolly Rover ci è piaciuto, e la povertà tecnica passa in secondo piano grazie allo stile dei disegni e dei dialoghi, riusciti a pieno. I programmatori, però, pagano lo scotto di aver voluto copiare troppo *Monkey Island*, aggiungendo poche novità e, di conseguenza, non offrendo stimoli particolarmente originali. È in ogni caso un piacevole passatempo, e se non baderete alla sensazione di déjà vu, ve lo godrete sino alla fine.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

ACHIEVEMENT

Finendo *Jolly Rover* al 100% otterrete 15 Risultati sul servizio Steam di Valve.

IN ALTERNATIVA...

The Secret of Monkey Island: Special Edition, Mag 10, **9**
Se il tema piratesco e le avventure grafiche vi esaltano, *TSOMI* è senza dubbio il punto di riferimento. Da ormai 20 anni, tra l'altro.

Tales of Monkey Island, Feb 10, **9**
Le nuove avventure di Guybrush Threepwood non raggiungeranno le vette delle precedenti, ma la qualità è comunque ottima.

info ■ Casa **Brawsome** ■ Sviluppatore **Brawsome** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.brawsome.com.au/JollyRover/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- **Dialoghi e situazioni molto divertenti**
- **Piacevole stile grafico**
- **Ci sono i pirati, harr!**

- **Troppo simile a *Monkey Island***
- **Le voci non sono il massimo**
- **Tecnicamente, si poteva fare di più**

Una piacevole avventura, scanzonata ma senza mai cadere nel banale. Peccato che copi tanto dai vecchi classici: qualche novità in più sarebbe stata apprezzata, visto anche il prezzo, inferiore alla media, ma non irrisorio.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VOCI	IRONIA
7	6	7	7	5	7

■ Gli scontri tra carte-creatura sono sottolineati da effetti speciali efficaci e con il giusto grado di spettacolarità.

■ Vincendo gli scontri con i Planeswalker avversari è possibile aggiungere nuove carte e nuovi mazzi al proprio arsenale.

CARTE ITALIANE

Magic: The Gathering: Duels of the Planeswalkers **è in italiano sia per quanto concerne i menu, sia per il testo delle carte. Si acquista da Steam all'indirizzo: http://store.steampowered.com**

GENERE: GIOCO DI CARTE/STRATEGIA A TURNI

MAGIC: THE GATHERING DUELS OF THE PLANESWALKERS

Tappo due foreste e gioco un orso! Solo un appassionato di "Magic" può capire...

UN PLANESWALKER PER AMICO

A dispetto del titolo, non sono presenti le potenti carte Planeswalker, ma solo le rappresentazioni dei relativi personaggi, che costituiscono i nostri nemici. È invece prevista la possibilità di ottenere "fisicamente", per chi acquista il gioco e provvede a registrarsi online con un apposito codice, la carta "foil" della Planeswalker Nissa Revane e un mazzetto omaggio, da ritirarsi in un negozio convenzionato.

IN ALTERNATIVA...

Magic Online
L'alternativa online per il giocatore hardcore di "Magic", con classifiche, tornei, statistiche e carte virtuali a prezzi di mercato (**www.mtgonline.com**).

SENZA mezzi termini, "Magic: The Gathering" è il gioco di carte collezionabili più famoso al mondo, grazie a un assortimento di card sterminato, a un regolamento intrigante e a un vasto popolo di appassionati.

Per questo, una trasposizione videoludica ufficiale sui nostri PC non è evento da poter ignorare. *Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers* riesce a rendere le atmosfere di gioco piuttosto bene, fornendo una serie di mazzi precostruiti con i quali confrontarsi nel classico duello a base di terre e magie: le prime forniscono il Mana necessario a lanciare le seconde, le quali comprendono creature, stregonerie e incantesimi grazie a cui portare a zero i punti vita dell'avversario.

Rispetto alla complessità del regolamento originale, *DOTP* predilige la fluidità di gioco, le cui fasi sono spesso e volentieri scandite da un timer incalzante. Pertanto, chi è spaventato dall'idea di turni troppo macchinosi, assisterà invece con piacere a partite snelle nel ritmo e nel numero di variabili da considerare, chiaramente allestite per consentire anche al neofita o al giocatore totalmente digiuno di "Magic" di entrare subito in partita.

Per questa scelta di design, *DOTP* è altamente consigliato anche come strumento per far apprendere le basi a un nuovo "adepto". D'altro canto, anche chi si definisce un professionista riassaporerà una nuova "magia" nelle sfide proposte, sfidando un'Intelligenza Artificiale decente, cosa che finora non era stata prerogativa di alcun prodotto a marchio "Magic" di recente uscita.

"La grande potenzialità del titolo sta nel gioco online"

Va detto, però, che la grande potenzialità del titolo sta anche e soprattutto nel gioco online e nei contenuti aggiuntivi dei quali si può arricchire, considerando il suo appoggio al sistema di Steam, garanzia di supporto continuo e di ricca community (che si interseca a quella già numerosa del gioco "cartaceo").
Se un punto di forza, come scritto, sta nella semplicità, è tuttavia sempre in quest'ultima che si evidenziano i limiti di *DOTP*: soprattutto il giocatore esperto non gradirà l'esiguo assortimento di mazzi e carte e la limitatissima capacità di personalizzazione del "deck". Da un lato, ciò consente scontri equilibrati nelle partite online, dall'altro rischia di far venire a noia il tutto piuttosto in fretta, considerando che in Rete esistono varie alternative in grado di consentire l'uso di tutte le migliaia di carte sinora pubblicate, anziché delle poche centinaia di *Duels of the Planeswalkers*.
Altre perplessità suscita il lato tecnico, che mostra, specie nell'editor del mazzo, i limiti d'interfaccia relativi a una conversione quasi pedissequa da Xbox 360, dove il gioco è già uscito con ottimo successo. Al di là di tutto, però, un vero fan di "Magic" non dovrebbe lasciarselo sfuggire.

Danilo Gabrielli

CONTENUTI

DOTP propone due campagne (una in single player e una cooperativa sullo stesso PC) in cui sfidare i vari Planeswalker rappresentativi dei cinque colori base delle magie, cioè bianco, rosso, blu, verde e nero, ciascuno caratterizzato da un particolare stile di gioco. Ogni Planeswalker avversario ha un suo mazzo, affrontabile in diverse versioni: avanzando nei duelli, è possibile sbloccare sia nuovi mazzi, sia delle carte da poter aggiungere a quelle esistenti. Di fianco alla Campagna c'è l'intrigante, ma breve, modalità Sfida, in cui si affrontano una serie di rompicapi: per esempio, data una particolare situazione di gioco, occorre trovare il modo di vincere in un turno. Infine, oltre al gioco base è già possibile scaricare un'espansione che aggiunge nuovi mazzi giocabili, una campagna single player e altri livelli cooperativi.

info ■ Casa **Wizards of the Coast Inc.** ■ Sviluppatore **Stainless Games Ltd.** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 8,99 (+ € 3,99 per l'Espansione n.1)** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.magicthegathering.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 700 MB HD, Internet per acquistarlo, Controller analogico**
- Sis Cons **CPU 3 GHz, 2 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, Stesso PC**

- Partite dal ritmo agile
- Adatto ai principianti e non solo
- Intelligenza Artificiale dignitosa

- Scarso assortimento di carte
- Limitata personalizzazione del mazzo
- La longevità è un'incognita

Una buona introduzione per i nuovi aspiranti giocatori di "Magic" e una chicca per gli appassionati. L'attuale limitatezza delle carte e dell'editor dei mazzi potrebbe però penalizzarne la longevità e il successo nella community dei "Planeswalker".

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	ASSORTIMENTO CARTE
8	6	7	6	6	5

■ Potete creare un qualsiasi schema: ecco quello di GMC!

■ La modalità "movimento" farà correre il vostro mouse! Se il "serpentone" nella cornice arriva alla fine del percorso, è Game Over.

GENERE: PUZZLE

MAHJONG WISDOM – LIVE

Tessere, milioni di tessere da abbinare.

GAMES FOR WINDOWS – LIVE!

Non troverete *Majhong Wisdom* nei negozi: per scaricarlo, dovrete utilizzare il vostro account LIVE (lo stesso di Xbox 360 Live, se ne avete uno) e accedere al "negozio" di G4W. Il costo è piuttosto contenuto: 9 euro, o l'equivalente in punti Microsoft. Se non avete l'account, potete iniziare da questo link: **www.microsoft.com/games/en-us/live/pages/livejoin.aspx**. Ricordatevi che, per ora, è ancora gratuito il gioco *Tinker*, un divertente rompicapo che ha per protagonista un robottino abbandonato in un modo di enigmi meccanici.

IL *Mahjong*, inteso come il solitario per computer, è diventato negli ultimi 10 anni così celebre e diffuso, da aver di fatto oscurato il gioco originale – in pochi sanno che, andando in Cina e chiedendo di giocare a "Mahjong", ci si trova a un tavolo con altre tre persone, alle prese con un gioco più simile alla nostra "Scala 40" o "Ramino".

Sul nostro PC, con questo nome intendiamo, appunto, un solitario piuttosto divertente, in cui vengono posizionate decine di tessere rettangolari su uno sfondo. Ogni tessera è identificata da un numero, una specie di "seme", oppure un'illustrazione. L'obiettivo è di abbinare le tessere identiche libere, quando con "libere" si intende che hanno il bordo laterale (quindi a destra o sinistra, non conta il lato in alto o in basso) senza ostruzioni.

> "Non passerete ore a guardare una situazione senza sbocco"

Esistono decine di cloni di questo gioco e molti sono gratuiti; tuttavia, da qualche mese è disponibile questa versione a pagamento scaricabile tramite piattaforma Games For Windows LIVE, denominata per l'appunto *Mahjong Wisdom – LIVE*. Esistono essenzialmente tre modalità di gioco: la prima è quella "Classica", con ben 45 quadri da completare, divisi in cinque "fiabe cinesi" la cui storia collega (come un semplice intermezzo) 9 quadri alla volta. Si tratta di quadri molto intriganti, in cui è possibile chiedere un aiuto oppure rimescolare le tessere nel caso in cui ci si trovi in un vicolo cieco. Il programma indica in ogni momento le coppie possibili, quindi non passerete ore a guardare una situazione senza sbocco.

La seconda modalità è "Movimento": lo schema centrale è un po' più semplice, ma intorno allo schermo girerà un serpentone fatto di altre tessere. Dovrete abbinare queste tessere prima che il serpentone arrivi alla fine del percorso, causando il classico Game Over. Una modalità frenetica, molto lontana dal riflessivo *Mahjong* classico, e che quindi potrebbe non incontrare l'entusiasmo degli appassionati. L' ultima modalità è "Infinito Classico", che vi permette di creare il vostro layout personale e giocarlo immediatamente con il set di tessere che preferite.

Mahjong Wisdom non è certo un titolo da comprare a tutti i costi: se però disponete di account LIVE, giocate collegati a Internet, e siete degli appassionati di questo gioco, vale la pena investire questa decina di euro scarsi.

Paolo Paglianti

ACHIEVEMENT

***Mahjong Wisdom* ha obiettivi per 200 punti, come la maggior parte dei titoli solo scaricabili. Gli obiettivi non sono semplicissimi: giocandoci una decina di ore conquisterete un'ottantina di punti. Una sfida per chi vuole divertirsi tonnellate di ore e scambiare altrettante tessere!**

IN ALTERNATIVA...

Tinker
Sempre sotto piattaforma Games For Windows LIVE, un gioco a enigmi con un simpatico robottino alle prese con problemi energetici. Ed è gratis – almeno per ora.

The Misadventures of P.B. Winterbottom, Giu 10, 8
Si compera su Steam per meno di 4 euro, ed è un rompicapo originale sia per stile grafico, sia per meccaniche di gioco.

info ■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **TikGames** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 9,00** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.microsoft.com/games/en-us/Games/Pages/mahjong.aspx**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium 3, 512 MB RAM, 40 MB HD, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **Pentium4, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Tre modalità diverse
- Quarantacinque quadri
- Modalità "Movimento" inedita

- Il prezzo è contenuto, ma comunque non è gratis
- Achievement un po' difficili da raggiungere

***Mahjong Wisdom – LIVE* non è certo un gioco irrinunciabile: esistono decine di titoli simili che costano meno o sono gratuiti. Tuttavia, soprattutto se siete dei patiti di Achievement, i suoi 45 livelli e le sue modalità inedite valgono il prezzo.**

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SCHEMI	MODALITÀ
6	6	8	7	8	7

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Singularity
BANNED.Neon
Piove piombo rovente!

Napoleon: Total War
GMC.Homer
"Un veliero e un pezzo da 32!"

Football Manager 2010
GMC.Pettinato
"L'Italia è fuori anche qui"

GTA: Episodes from Liberty City
GMC.Pape
"La mia maglietta di Gay Tony fa faville!"

Flight Simulator 2004
GMC.Dario
"La lunga notte!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK 2 Mar 10 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande seguito di un capolavoro! Trama avvincente e giocabilità impeccabile, in un FPS da non perdere.

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD MODERN WARFARE 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande FPS, con una campagna single player breve, ma una sezione multiplayer colossale.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Gen 10
Uno dei migliori giochi di guida disponibili su PC: frenetico, spettacolare e divertente.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) NAPOLEON: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Utilizza lo stesso motore del più completo *Empire* per mettere in scena il miglior gioco sul periodo napoleonico apparso finora su PC.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2010
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 09 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 09

Continua a essere la migliore simulazione di calcio su PC, con gli "stili di gioco" e tutto il resto, ma serve un vero rinnovamento!

2) FIFA 10 Dic 09 VOTO 6½
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 09
La grafica si è riportata al passo coi tempi, ma l'impianto di gioco necessita ancora di una rivoluzione.

3) NBA 2K10 Dic 09 VOTO 8½
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico: giocabilità sublime e grafica strabiliante.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Set 09
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.

2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2010 Nat 09 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 09
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) ASSASSIN'S CREED II
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Apr 10 **Voto: 9**
■ **Sol. Completa:** Apr 10, Mag 10
■ **Demo:** Nessuno

Un grande seguito con un'ambientazione fantastica e un sistema di gioco semplice, ma accattivante. Da provare senza riserve.

2) SPLINTER CELL: CONVICTION Mag 10 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Una serie classica torna ai fasti degli esordi. *Conviction* è un po' breve, ma è un gioiello del genere Stealth.

3) RESIDENT EVIL 5 Ott 09 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Uno dei migliori survival horror degli ultimi anni. Il consiglio è di affrontarlo con un amico.

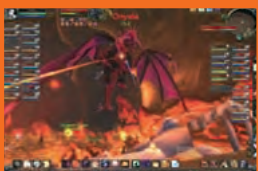
4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mar 10 ■ **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) PROTOTYPE Lug 09 VOTO 8 ½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.

2) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
■ **Missioni secondarie:** Feb 10 ■ **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Gioco completo:** Giu 10
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

■ LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex

1) BORDERLANDS
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 09 **Voto: 8½**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per tutti i giocatori accaniti e i fan della cooperazione.

2) MASS EFFECT 2 Feb 10 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

3) TORCHLIGHT Gen 10 VOTO 8
Casa: Runic Games Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

4) TITAN QUEST Lug 06 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 08
Un meraviglioso viaggio nella Storia antica e uno dei più riusciti eredi di *Diablo*.

5) JADE EMPIRE SPECIAL EDITION Mar 07 VOTO 8
Casa: BioWare Distributore: 2K Games/Take Two
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ispirato alle tradizioni fantastiche dell'Estremo Oriente, spicca in virtù del sistema di combattimento.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08/Giu 09 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **razor899**
I giochi che attendo di più
1. Test Drive Unlimited 2
2. Mafia 2
3. F1 2010
4. Kane & Lynch 2: Dog Days

■ **Kithkin**
Le armi più sgrave degli FPS recenti
1. Lancia Granate (tutti)
2. M2 Carl Gustav (*Bad Company 2*)
3. M60 (*Bad Company 2*)
4. Model 1887 (*CoD: MW2*)
5. AWP (*CounterStrike*)

■ **Enrico IV**
I personaggi più ganzi
1. Reverendo Ray (*Call of Juarez*)
2. Faith (*Mirror's Edge*)
3. I sacerdoti [WOLOLO] (*Age of Empires*)
4. Geralt (*The Witcher*)
5. Alyx (*Half-Life Ep. 1 e 2*)

■ **thresher3253**
I giochi con più hype
1. Half-Life 2: Episode 3
2. F.3.A.R.
3. Deus Ex: Human Revolution
4. Alan Wake
5. The Witcher 2: Assassins of Kings

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD 0331/452970
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
CIDIVERTE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NAMCO BANDAI 02/937671
NEWAVE ITALIA 055/72504
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

EMS, STAGIONE VII

La sesta stagione delle ESL Major Series è ancora in pieno svolgimento, ma l'Electronic Sports League ha già annunciato il programma di quella successiva, che inizierà il prossimo settembre. L'EMS VII avrà un montepremi piuttosto modesto, in mancanza di sponsor interamente offerto dalla stessa ESL, di soli 16.500 euro. Anche se non sono ancora chiari i criteri di ammissione (la mancanza di un campionato regolare in Italia potrebbe penalizzare sensibilmente team e giocatori del nostro Paese), la ESL ha provveduto a comunicare la lista ufficiale delle specialità che comporranno il prossimo torneo. Saranno 12 (2 in meno rispetto all'attuale edizione). Eccole:

DISCIPLINE INDIVIDUALI
Warcraft III:
The Frozen Throne
TrackMania
Nations Forever
Pro Evolution Soccer 2010

DISCIPLINE DI SQUADRA
CounterStrike: Source
Call of Duty 4: Modern Warfare
FIFA 2010
Avalon Heroes
Quake Live
Team Fortress 2
Day of Defeat: Source
America's Army
Enemy Territory

Campionati Europei

ITALIA – SLOVACCHIA 2-0

Dopo le ansie e le solite polemiche della vigilia, finalmente l'Italia sogna!

PER un curioso scherzo del destino, nel gruppo B di *CounterStrike: Source* al Campionato Europeo per Nazioni, oltre all'Italia milita la rappresentativa della Slovacchia, che gli Azzurri hanno incontrato, una decina di giorni prima "dell'altra" Italia – Slovacchia, imponendosi per un secco 2 a 0.

Continua, infatti, l'avventura della nazionale azzurra di *CS: S*, unica rappresentativa italiana presente, quest'anno, al Campionato Europeo per Nazioni (ASUS European Nations Championship). La formazione, capitanata da Riccardo "Kimera" D'Urso e interamente composta da vecchie glorie del netgaming italiano (Christian "Stylahhh" Forte, Enrico "Nembo" Sterlini, Alessandro "Pwnage" Zuliani), è iscritta in un girone "di ferro", insieme a Germania, Belgio, Slovacchia, Danimarca e Spagna. Al momento di andare in stampa, l'Italia occupa la terza posizione del girone, a 6 punti, avendo vinto due partite (contro Spagna e, appunto, Slovacchia) e avendone perse altrettante contro le nazionali di Germania e Danimarca.

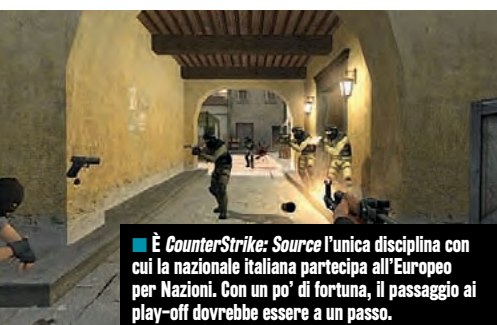
Resta un ultimo, decisivo match contro il Belgio, che deciderà le sorti degli azzurri: se l'Italia dovesse vincere, infatti, confermerebbe la terza posizione (qualunque sia il risultato degli altri incontri), garantendosi il passaggio alla successiva fase a doppia eliminazione (si qualificano, infatti, le prime tre classificate di ogni girone).

PES 2010 di Konami potrebbe essere l'unica vera chance per una squadra italiana di ottenere un risultato di prestigio a quest'edizione delle ESL Major Series.

Una sconfitta contro i Belgi, invece, ci costerebbe la "retrocessione" al quarto posto, precludendoci l'accesso ai play-off. Considerata la bravura dei giocatori del team azzurro, l'incontro sembra essere alla nostra portata. L'intera redazione di GMC, perciò, augura a Kimera e compagni un grosso "in bocca al lupo". Sul prossimo numero, naturalmente, vi racconteremo com'è andata!
Sempre sul versante europeo, questa volta riservato ai club, torniamo ad aggiornarvi sui risultati ottenuti da team e giocatori italiani impegnati sesta stagione dell'ESL Major Series. Come ricorderete, tra le 14 discipline ufficiali, l'Italia è presente in sole 5 specialità. Purtroppo, è doloroso segnalare che, del tutto a sorpresa, la formazione italiana per il torneo di *CounterStrike: Source*, gli OX.Enermax (nati dalle ceneri dei Cubesports e degli Inferno, capitanati da Riccardo "Kimera" D'Urso e formati da star player del calibro di Christian "Stylahhh" Forte, di Enrico

WCG 2010: disputate le finali italiane

Quando leggerete queste pagine, si saranno appena disputate le finali italiane dei World Cyber Games: in programma per il 16, 17 e 18 luglio, le selezioni nazionali per formare il team che andrà a Los Angeles a rappresentare l'Italia ai prossimi "giochi" (in scena il 30 settembre) si sono svolte proprio mentre la rivista che state leggendo era in fase di stampa. Per questa ragione, non siamo in grado di offrirvi la cronaca e i risultati di quello che, a oggi, è il più importante evento di netgaming disputato sul suolo italiano. Colmeremo questa lacuna sul prossimo numero. Nel frattempo, se volete conoscere in anticipo l'elenco ufficiale dei giocatori della nostra nazionale, cliccate sul link sottostante. Ricordiamo, inoltre, che quella delle finali è stata la quinta tappa dei WCG italiani di quest'anno: dopo Milano, cui abbiamo dedicato in passato un ampio reportage su queste stesse pagine, i WCG si sono spostati a Bolzano, nell'ambito della Fiera del Tempo Libero (29 aprile), poi a Torino, in occasione del Salone del Libro (15 maggio) e, infine, lo scorso 13 giugno a Parma, in occasione di Parmafantasy. Alle quattro tappe itineranti, Progaming ha anche alternato due sessioni online, da cui sono usciti i nomi di altri otto finalisti nazionali. Ricordiamo che l'anticipo della data delle finali italiane (che, sinora, si sono sempre svolte a settembre) è stato causato dalla decisione di Samsung (organizzatore ufficiale dei WCG) di anticipare, a sua volta, le "world final" a settembre (fino a oggi, le finali mondiali si sono svolte tra la fine di ottobre e l'inizio di novembre). Frettolosi questi coreani...

Sito di riferimento: www.wcg-italy.com

È *CounterStrike: Source* l'unica disciplina con cui la nazionale italiana partecipa all'Europeo per Nazioni. Con un po' di fortuna, il passaggio ai play-off dovrebbe essere a un passo.

"Nembo" Sterlini e di Federico "Und" Malizia), non è riuscita a centrare la qualificazione al passaggio successivo, piazzandosi solamente al quarto posto e terminando così la propria avventura.

Si è conclusa prematuramente anche la partecipazione di entrambi i team italiani di *Avalon Heroes*: gli LGK, una squadra "ibrida" che schierava nel proprio line-up una rappresentante del gentil sesso ("Princess Evil") e i Valp2, che hanno terminato la fase a gironi, rispettivamente, al terzo e al quarto posto (si classificavano le prime due di ogni girone).

È ancora in pieno svolgimento, invece, il "main round" a gironi di *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Particolarmente incoraggiante è il piazzamento delle due italiane, gli Inspired e gli Airborn, entrambe in terza posizione; ci vorrà ancora un mese per capire se almeno una di esse sarà riuscita a strappare un biglietto per i play-off. Terza posizione (momentanea) anche per Edoardo "Legend" Mariotti, il diciannovenne campione ferrarese di *TrackMania Nations Forever*, iscritto al Gruppo B del torneo. A L3gend manca ancora una gara, ma il mantenimento della terza posizione e il conseguente passaggio alla successiva fase a eliminazione diretta sembra essere scontata. Nessuna speranza, invece, per l'altro concorrente italiano per TMNF, "Ciap" che, ultimo del girone C, a zero punti, non ha più alcuna speranza di qualificazione.

Grandi speranze, infine, sono riposte nell'abilità di Andrea "Milanista" Imperio, che ha concluso il proprio main round imbattuto e capoclassifica del girone C di *Pro Evolution Soccer 2010*. Milanista ha così potuto qualificarsi ai play-off, saltando (come prevedono le regole del torneo) un turno e accedendo direttamente ai quarti di finale, dove ha battuto, imponendosi con un secco 2 a 0, lo spagnolo Juan "kost0MaN" Valverde Ruiz. Milanista si appresta perciò ad affrontare, in semifinale, un altro giocatore iberico, Ruben "Raven". Se, come tutti ci auguriamo, la sfida dovesse risolversi a favore del nostro connazionale, Imperio incontrerà, nella finale per il titolo europeo, il tedesco Tennis "wiDe" Winkler, già qualificato. Da dimenticare, invece, la prestazione dell'altro italiano di *PES 2010*: "Ilandro", che ha concluso il proprio europeo ultimo, a 0 punti, il girone D del torneo. Nuovi aggiornamenti sul prossimo numero.

Paolo Cupola GIOCHI COMPUTER

Siti di riferimento:
www.esl.eu/eu/ems/season6/
www.esl.eu/enc

Videogames Party CHIUDE IN BELLEZZA IL TOUR 2010

Più di 6.000 partecipanti alla tappa finale di Milano!

Una partecipazione record di oltre 6.000 tra visitatori e partecipanti ai tornei organizzati dai ragazzi di Generazione Web, ben 2.000 in più rispetto all'edizione passata dello stesso party: sono questi i numeri di un evento che è cresciuto significativamente in questi anni, forse a sopperire l'enorme vuoto lasciato dall'abbandono di tornei competitivi "ufficiali" quali le mai troppo rimpiante ESL Pro Series.
Stiamo parlando di Videogames Party, il tour itinerante a carattere volutamente non-competitivo (ma cui partecipano, ormai, le stesse squadre e gli stessi clan che hanno vivacizzato, in un tempo ormai lontano, le competizioni organizzate dall'Electronic Sports League, come gli Inferno e i Quadrifoglio) che ha concluso trionfalmente le danze nello spazio ormai tradizionale della "Pelota" di Milano. Quella di Milano è stata la quinta tappa del 2010, per un tour che ha avuto inizio nello stesso capoluogo meneghino alcuni mesi fa. Nell'evento conclusivo sono stati ben 20 i tornei ufficiali, tra i quali tre specificamente destinati agli irriducibili del gaming su PC, che hanno potuto sfidarsi a *Call of Duty 4: Modern Warfare*, a *FIFA 2010* e a *Unreal Tournement 3*, quest'ultimo in modalità Deathmatch. Il tutto per la gloria: "Alla base della formula Videogames Party", spiega Nicola Pisano di Generazione Web, "c'è la precisa convinzione che il mondo gaming voglia dire soprattutto amicizia e divertimento, e non una competizione sfrenata finalizzata all'ottenimento di montepremi in denaro come per gli sportivi professionisti". Di premi, però, gli organizzatori dell'evento ne hanno distribuiti comunque in abbondanza, grazie anche al generoso contributo dei numerosi sponsor. Sono stati, infatti, più di 10.000, tra gadget, schede video Sapphire, motherboard e processori AMD, monitor e altro hardware dal valore non proprio simbolico, gli omaggi offerti a visitatori, a partecipanti e vincitori dei vari contest. Da segnalare, inoltre, che il Videogames Party di Milano non è stato dedicato esclusivamente ai videogiochi: oltre all'animazione musicale offerta dal gruppo rock demenziale italiano dei Gem Boy, l'evento ha ospitato, tra gli altri, un coloratissimo contest di cos player e le esibizioni acrobatiche dei campioni mondiali freestyle di yoyo. Arrivederci al Videogames Party 2010!

Sito di riferimento: www.videogamesparty.it

MMORPG

BATTLE OF THE IMMORTALS

Tra un livello e l'altro, a colpi di pilota automatico.

Alcune ambientazioni, seppur non proprio originali, propongono atmosfere interessanti.

Atlantis è il luogo di ritrovo per tutti gli avventurieri.

- **Autore:** Perfect World Entertainment
- **Genere:** MMORPG
- **Dimensioni:** 1 GB
- **Internet:** http://boi.perfectworld.com

NELL' ormai vasto panorama dei MMORPG gratuiti, l'offerta è talmente ampia che si ha solo l'imbarazzo della scelta. Tra gli sviluppatori che hanno prodotto alcuni dei titoli qualitativamente migliori c'è Perfect World Entertainment: il loro ultimo gioco a raggiungere l'Occidente è *Battle of the Immortals*.

Un aspetto che contraddistingue questo MMORPG è la telecamera, con una visuale isometrica (in un mondo modellato comunque in tre dimensioni) che ricorda *Diablo* e tanti altri capolavori, in questo caso però liberamente controllabile sul piano orizzontale. Sotto l'aspetto dei contenuti, il gioco non brilla quanto a originalità, come d'altronde quasi tutti i prodotti disponibili sul mercato "free to play", ma quello che c'è, è discretamente sviluppato. Le classi sono cinque e rivestono i classici ruoli di guerriero tank (l'incaricato di incassare le botte), di Berserker, dell'immancabile mago, e via di questo passo. Una peculiarità che noterete fin dalla prima missione è che il gioco non lesina su aiuti e indicazioni: cliccando su un elemento sottolineato nel testo di un obiettivo, attiverete una sorta di pilota automatico che vi porterà a destinazione, o in direzione dei mostri da eliminare. Leggere i banali testi delle missioni, insomma, è superfluo. Si tratta di un lato positivo o negativo? Forse, sarebbe stato meglio introdurre elementi originali e intriganti, e non scorciatoie alle stesse meccaniche di gioco: un controsenso piuttosto palese.

Durante la fase Beta, *Battle of the Immortals* "vantava" anche un sistema di bot, ovvero un'opzione per far letteralmente giocare il computer al vostro posto; fortunatamente, dopo le proteste di buona parte degli utenti, è stato eliminato.

Gli elementi interessanti, come già accennato, non mancano: superato il ventesimo livello, dopo una serie di quest, avrete accesso alla prima cavalcatura; ce ne sono un gran numero, e possono aumentare di grado e qualità. Potrete inoltre ammaestrare molti dei mostri originariamente vostri nemici, evocarli a vostra discrezione e distribuire i punti sulle statistiche ogni volta che aumenteranno di livello combattendo al vostro fianco. Naturalmente, anche il vostro personaggio progredirà, tramite numerose missioni, un discreto numero di istanze (dungeon da esplorare in gruppo, principalmente) che ospitano boss non banali e divertenti da affrontare, eventi di vario tipo a cadenza regolare, e altro ancora. *Battle of the Immortals* è farcito di contenuti, e sicuramente rappresenta uno dei MMORPG gratuiti meglio sviluppati. Purtroppo, il gioco soffre di una certa mancanza di personalità e, nonostante il comparto grafico con ambientazioni dettagliate e armature scintillanti, l'impressione è di ritrovarsi in un mondo "insipido". Perfect World ha confezionato un altro buon titolo, competente e dotato di molte attività e meccaniche accessorie soddisfacenti. Sicuramente spicca in un panorama "free to play" mediocre, ma difficilmente vi affezionerete a un mondo così generico.

INSTALLAZIONE

1 Puntate il browser all'indirizzo **http://boi.perfectworld.com**. Avrete bisogno di un account Perfect World, facilmente ottenibile cliccando sul pulsante **register**, in cima alla pagina

2 Una volta effettuato il login all'indirizzo del punto 1, potrete scaricare il client del gioco premendo su **Download game**. Quando avvierete il gioco, potrebbe essere necessario aggiornarlo all'ultima patch, procedimento automatico che avviene come per tutti gli altri MMORPG

3 I server, nel momento in cui scriviamo, sono quattro, divisi per regione. Non manca un server europeo, densamente popolato.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Un gioco "competente". I contenuti non mancano, e se siete in cerca di un gioco gratuito difficilmente troverete più sostanza altrove.

Mod per Far Cry

THE DELTA SECTOR

Quando si dice invecchiare con classe.

- **Autore:** PlatinumGold
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Dimensioni:** 346 MB
- **Internet:** www.moddb.com/mods/the-delta-sector

SIETE in possesso di una copia di *Far Cry* lungamente inutilizzata? *The Delta Sector* è, probabilmente, il miglior pretesto per convincervi a installare nuovamente il gioco.

Il Mod è, infatti, un'impressionante prova di talento da parte dei suoi sviluppatori, una Total Conversion capace di tirare fuori tali prodezze dallo sparatutto d'esordio di Crytek, da far quasi sfigurare il pur apprezzato titolo che gli fa base.

Tutto, dai modelli dei nemici alle texture, dall'ambientazione agli effetti atmosferici, dai veicoli (e imbarcazioni, elicotteri, eccetera) alle armi, è stato ricreato ad hoc per *The Delta Sector*. È encomiabile persino la cura dedicata ai dettagli più minuziosi (e magari superflui), come i pesci che nuotano nei corsi d'acqua e gli uccelli in volo.

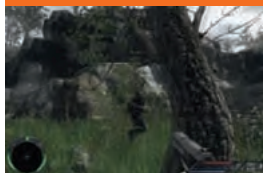
La cosa più incredibile è, in ogni caso, lo scenario. Difficile stimare con precisione l'estensione delle mappe, considerato che durante la nostra prova non ci siamo imbattuti in alcuna barriera architettonica (e senza caricamenti di raccordo, come da tradizione CryENGINE). Il che risulta ancor più notevole se si considera la qualità strepitosa di *The Delta Sector* e il fatto che nulla dell'ambientazione originale è stato riutilizzato. Dite addio a spiagge, palme e vegetazione tropicale, e salutate la rinfrescante novità di aggirarsi tra fitte foreste di conifere, ripide scogliere rocciose, paesaggi autunnali innevati e non. Lo stesso discorso è applicabile agli edifici: castelli in rovina, ville e casolari di campagna hanno preso il posto di capanne di legno, prefabbricati e relitti navali. Un unico appunto si può muovere ai nemici, che si presentano in una magra manciata di varianti.

La parte single player si dipana nel corso di tre lunghe missioni, su altrettante mappe distinte e caratterizzate ciascuna in modo superbo, con il medesimo stile di gioco visto in *Far Cry*, a base di totale libertà d'esplorazione e di una serie di obiettivi sequenziali che contribuiscono a dare una finalità alle azioni del protagonista. È invariata anche l'assenza di salvataggi, sostituiti dai checkpoint.

Resta qualche riserva sul multiplayer, non tanto per demeriti particolari, quanto per la difficoltà nel reperire server e partecipanti, nonostante *Far Cry* sia ancora giocato.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Recatevi all'indirizzo **www.moddb.com/mods/the-delta-sector/downloads**
2. Selezionate la voce **Download** e scaricate Mod e patch 1.1
3. Lanciate il file autoinstallante. Questo provvederà a rintracciare la vostra installazione di *Far Cry* e a creare un collegamento adeguato. In caso contrario, indicate il percorso del gioco (per esempio, **C:Games\Far Cry**). Ripetete il procedimento per la patch
4. Utilizzate il collegamento sul desktop appena creato per eseguire il Mod. In caso di problemi, potete semplicemente eseguire *Far Cry* e selezionare il Mod dal menu in gioco.

Un'atmosfera a metà tra *Call of Duty* e *S.T.A.L.K.E.R.*, con un pizzico di *Wolfenstein*.

Bombardamento aereo: anche le esplosioni colpiscono per qualità.

VERDETTO

Difficile credere che dal primo CryENGINE si possa tirar fuori qualcosa di più. Esteticamente, *The Delta Sector* è inattaccabile.

Gioco di percorso fantasy

TALISMAN

La Corona del Comando attende gli avventurieri più valorosi... al centro del tabellone.

- **Casa:** Nexus
- **Giocatori:** 2-6
- **Tempo medio:** 90 minuti
- **Distributore:** Giochi Uniti (www.giochiuniti.it)
- **Prezzo:** € 49,90
- **Internet:** www.nexusgames.com

La confezione non contiene molto materiale: oltre a un robusto piano di gioco, 15 ottime miniature in plastica, dadi e alcune carte. Ma è tutto ciò che serve per trascorrere due ore svagate e divertenti!

È un gioco che ha quasi trent'anni, eppure conta ancora centinaia di migliaia di appassionati. Giunto alla sua quarta edizione, "Talisman" è ora finalmente disponibile in italiano.

La prima tiratura risale addirittura al 1983: realizzata con materiali poveri (le carte erano stampate in bianco e nero), è oggi un oggetto conteso da collezionisti di tutto il mondo. Nonostante la scarsa qualità del materiale di gioco, questo avvincente boardgame ottenne immediatamente un grande successo di pubblico, obbligando Games Workshop, la casa di produzione statunitense che realizzò la prima versione (oggi "Talisman" è prodotto da un'altra casa che ne ha rilevato la licenza: la Fantasy Flight Games) a sfornarne, solo due anni più tardi, una nuova versione, riveduta e corretta, questa volta realizzata con materiale di migliore qualità, con nuovi disegni e illustrazioni a colori.

Nel 1994 è stata la volta della terza edizione, che ha modificato in maniera sensibile (e generalmente sgradita dalla comunità di appassionati del "Talisman" originale) le regole, apportando però un ulteriore miglioramento alla qualità del materiale di gioco, introducendo le miniature di plastica (nella seconda edizione i personaggi erano rappresentati da "figurine" infilate su un segnaposto). Finalmente, nel 2007, è uscita la quarta revisione, firmata da Black Industries (una divisione editoriale di Games Workshop), riprendendo in maniera quasi integrale il regolamento della seconda edizione, ma migliorando ulteriormente il materiale di gioco. Infine, Nexus ha prodotto la prima edizione italiana di "Talisman".

Le miniature in plastica hanno sostituito i meno pratici, ma più romantici cartoncini segnaposto della seconda edizione.

Cosa c'è alla base del successo di un boardgame che ha attraversato due generazioni di giocatori e che, ancora oggi, recluta ogni anno migliaia di nuovi "adepti"? Banalmente, la sua grande semplicità: "Talisman" affonda le radici nell'antico "Gioco dell'Oca", in cui i partecipanti fanno avanzare la propria pedina sul piano di gioco di un numero di caselle pari al numero ottenuto con il lancio di un dado a sei facce. Il tutto viene poi rivestito di un'eccellente ambientazione fantasy. Lo scopo di "Talisman" è di raggiungere il centro del tabellone, su cui è posta la leggendaria Corona del Comando, un magico artefatto in grado di sottomettere tutti gli altri giocatori. Tutta la partita, in effetti, non è nient'altro che un lungo viaggio attraverso lande perigliose (il mondo di "Talisman" è composto da tre zone concentriche di pericolosità crescente, al centro delle quali si cela, appunto, la Corona del Comando). Affrontando mostri, trappole e altri pericoli, i giocatori accumulano oggetti, tesori ed esperienza con un meccanismo sostanzialmente analogo a quello dei GdR, potenziando il proprio personaggio e avvicinandolo sempre di più all'obiettivo finale.

Nella sua versione base (il gioco conta già quattro espansioni), "Talisman" offre la scelta tra 15 personaggi (dal classico guerriero, al mago, al ladro, al monaco all'assassino e così via).

Il gioco è avvincente e generalmente ben equilibrato, anche se alcuni personaggi risultano fortemente avvantaggiati dalle proprie caratteristiche o poteri. Il suo unico punto debole sta nella ripetitività: a ogni turno, il giocatore lancia un dado, sposta il proprio eroe, normalmente pesca una carta "avventura" e segue le istruzioni sopra riportate (si possono trovare tesori, trappole o mostri da combattere), aggiornando di conseguenza la scheda personaggio, dopodiché il turno passa a chi sta alla sua sinistra e il turno riprende nello stesso modo. Se, però, siete alla ricerca di un gioco fantasy leggero, per una serata tranquilla con gli amici, difficilmente potrete trovare di meglio in circolazione.

Paolo Cupola

VERDETTO

Un sistema di gioco semplice, immediato e coinvolgente fa di "Talisman" un prodotto certamente consigliabile per chi cerca una serata fantasy "light", da pizzata con gli amici!

IL TRISTO MIETITORE

La quarta edizione di "Talisman" supporta, a oggi, quattro espansioni ufficiali, uscite tra il 2008 e il 2010, nello specifico: "Talisman: The Dungeon"; "Talisman: The Reaper", "Talisman: The Frostmarch" e "Talisman: The Highland". Di queste, "Il Mietitore" (The Reaper) è la prediletta dagli appassionati: aggiunge 90 nuove carte al mazzo avventura, 26 carte magia e introduce quattro personaggi giocanti. In più, viene introdotta la Morte, ossia il Mietitore che dà nome all'espansione.
La Morte vaga per il piano di gioco in maniera pseudo casuale. Ogni volta che un giocatore ottiene un "1" con il lancio del dado, il Mietitore si muove: chi lo incontra può perdere semplicemente una vita, oppure, se ne conquista la simpatia, può addirittura riceverne un dono.
Il prezzo dell'espansione è di 24,95 euro.

Mondi virtuali

PEDINE SU PC

Un tempo semplici utility per trasferire i giochi da tavolo su PC, oggi VASSAL e Cyberboard sono diventati utili ausili anche per l'industria videoludica.

CHI, malgrado l'era digitale in cui viviamo, ama ancora il profumo della confezione di un gioco appena tolta dal cellophane o ha mai condiviso le gioie e i dolori di lasciare a metà un classico wargame da tavolo come "Stalingrad" solo per scoprire il Gruppo Armate Centro devastato dal gatto, saprà che oggi l'hobby di muovere divisioni di cartone su grandi cartine esagonate è ormai diventato un lusso.

Pochi spazi in cui stendere le mappe, se non temporaneamente, la difficoltà di trovare appassionati nella propria zona e la comodità di rivivere le stesse battaglie su PC farebbero pensare a un declino irreversibile di questo tradizionale modo di giocare. Ironicamente, a risollevare la situazione è arrivato proprio il PC.

Due utility freeware create appositamente per convertire i giochi da tavolo in formato digitale, permettendo quindi partite contro altri partecipanti via Internet, sono ormai una realtà affermata di questa nicchia di mercato. Stiamo parlando di *VASSAL*, di Rodney Kidnney (nato originariamente con l'idea di "portare" su PC il classico "Advanced Squad Leader" – **www.vassalengine.org**) e di *Cyberboard* di Dale L. Larson (**cyberboard.brainiac.com**). Di entrambi i titoli ci eravamo già occupati qualche anno fa, ma quelli che erano nati come progetti amatoriali sono oggi una realtà imprescindibile del settore. Molte società specializzate in giochi da tavolo tradizionali, come la GMT, hanno autorizzato la conversione dei loro titoli per uno o entrambi i sistemi (l'unica condizione per scaricare i file è che l'utente sia in possesso della confezione del gioco originale), intuendo come essi costituiscano un incentivo ad acquistare prodotti che altrimenti rischierebbero di restare ad accumulare polvere su qualche scaffale. Altre, come Decision Games, si oppongono a tale politica, e non è quindi possibile rinvenire legalmente in Rete edizioni virtuali di "colossi" come "War in the Pacific". Infine, c'è chi vede in *VASSAL* e *Cyberboard* la possibilità di pubblicare e vendere i propri giochi direttamente via download digitale: Dan Verssen Games, per esempio, consente di acquistare versioni *VASSAL* di titoli come il simulatore di guerra aerea contemporanea "Hornet Leader II" completo di dadi virtuali e manuali in PDF.

Infine, il dibattito se sia meglio *VASSAL* o *Cyberboard* è aperto, anche se una leggera maggioranza preferisce il primo. Essendo entrambi gratuiti (ma i loro autori non disdegneranno "oboli" come ricompensa per i propri sforzi), non c'è comunque ragione per non provarli entrambi. Per quanto riguarda la possibilità di trovare avversari, basta un'occhiata alla lista dei giochi in corso in ogni momento sui server ufficiali (si può assistere anche solo come spettatori) per rendersi conto del fatto che la "partitella del sabato sera" non ha più bisogno di una compagna paziente disposta a cederci l'uso del tavolo del soggiorno. E il gatto non fa più paura...

GIOCHI COMPUTER

ZunTsu è un programma di gioco virtuale relativamente recente, ma con funzionalità sofisticate (**www.zuntzu.com**).

Tra i titoli disponibili su *Cyberboard* c'è il classico tattico medievale "Cry Havoc".

LINGUA, REQUISITI E INFORMAZIONI

Sia *VASSAL*, sia *Cyberboard* sono completamente gratuiti. Egualmente gratuiti sono i moduli creati per queste due utility, tranne in quei casi in cui il produttore le impieghi per vendere un "gioco da tavolo virtuale" completo. I programmi sono entrambi in inglese e hanno requisiti minimi molto contenuti (girano su un netbook di prima generazione). Per godere appieno del "tavolo virtuale", però, vi consigliamo un monitor con una risoluzione di almeno 1024x768.

Tavoli infiniti

Vale la pena di notare come *VASSAL* e *Cyberboard* non siano limitati a rappresentare virtualmente solo wargame o giochi da tavolo: potenzialmente, qualsiasi gioco di carte o con miniature può essere convertito digitalmente, ed esistono moduli freeware che consentono, per esempio, di gestire le battaglie di GdR con carta e matita come "Dungeons & Dragons". Queste tipologie di giochi, però, spesso godono del supporto di programmi a loro dedicati (come *Magic Workstation* per i giochi di carte collezionabili). È anche importante sottolineare che né *VASSAL*, né *Cyberboard* sono dotati di Intelligenza Artificiale; inoltre, i moduli non comprendono "routine" per gestire le regole dei vari giochi: il loro unico scopo è fornire mappe, pedine, tabelle e dadi manipolabili virtualmente dagli utenti, lasciando a questi ultimi la corretta gestione della partita.

esplora & GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

GdR/Sparatutto

MASS EFFECT 2

La galassia è di nuovo in pericolo.

UNA nuova minaccia mette in pericolo le colonie umane, che iniziano a scomparire misteriosamente, e toccherà di nuovo al comandante Shepard reclutare le risorse in grado di porre fine a questa ennesima calamità.

Per installare il demo di *Mass Effect 2*, seguito del pluripremiato GdR di BioWare, fate doppio clic sul file **MassEffect2DemoEN**, attendete l'estrazione dei file e, dopo aver accettato il contratto di licenza, optate per uno dei due tipi di installazione disponibili: scegliete "Custom" solo se desiderate selezionare manualmente la cartella di destinazione del demo, che richiede 2,3 GB di spazio libero su hard disk.

COMANDI PRINCIPALI
W, A, S, D – Movimento
CTRL SIN – Cammina
SPAZIO – Usa
M– Mappa
PULS. SIN. DEL MOUSE – Spara
PULS. DX DEL MOUSE – Mira
R – Ricarica

All'inizio del demo, assisterete a un breve riassunto degli avvenimenti del primo *Mass Effect*.

Dalla schermata iniziale del demo avrete accesso a una comoda utility di configurazione (disponibile sotto l'opzione **Configure**) che effettuerà in pochi secondi la scansione del vostro sistema e vi consentirà di impostare nel modo più appropriato i parametri audio e video. Se si verificano problemi nell'esecuzione del gioco, consultate il file readme_en (in inglese) presente all'interno della cartella **docs** nel percorso di installazione del demo e verificate che il vostro sistema non utilizzi una delle configurazioni indicate come problematiche. Dal menu principale è disponibile anche l'opzione Purchase now per acquistare il gioco (richiede una connessione a Internet e una carta di credito valida).

Il demo di *Mass Effect 2* contiene le prime due missioni dell'avventura. Se avete intenzione di acquistare il gioco completo, potrebbe essere una buona idea conservare i salvataggi effettuati con il demo, poiché sono riutilizzabili con la versione "full".

Casa: BioWare
Requisiti: CPU Dual Core, 2 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo** e poi **Programmi e funzionalità.** Cercate la voce **Mass Effect 2** e cliccate sul pulsante **Disinstalla** accettando la rimozione di tutti i componenti.

Gli altri demo

BLACK MIRROR II

Genere: Avventura grafica
Casa: Adventure Production
Requisiti: CPU 1,5 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Versione dimostrativa in italiano per il secondo episodio della serie di avventure grafiche *Black Mirror*, recensito sullo scorso numero di GMC. In questo nuovo capitolo seguiremo le vicissitudini del giovane Darren che, da semplice commesso, dovrà improvvisarsi investigatore e scoprire il mistero che si cela nel castello della famiglia Gordon a Willow Creek, in Inghilterra. Il demo propone le primissime battute del gioco e occupa quasi 2 GB di spazio, pertanto, se desiderate modificare il percorso di destinazione predefinito, cliccate su "Sfoglia" nell'apposita schermata visualizzata nel corso della procedura di installazione. Recentemente, è stato annunciato in forma ufficiale lo sviluppo di un terzo capitolo di questa appassionante saga, imperdibile per gli appassionati di avventure grafiche.

HISTORY EGYPT: ENGINEERING AN EMPIRE

Genere: Strategia
Casa: Slitherine
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Uno strategico ambientato fra oasi e piramidi, che vi permetterà di guidare un impero dalla sua nascita al momento di massimo splendore. Il demo, in lingua inglese, contiene una serie di tutorial "testuali", due modalità multigiocatore (Single Battle e Campaign) e due campagne: una di addestramento e una egiziana, ambientata fra il 665 A.C. e il 300 A.C., che prevede la conquista della città di Luso. Questa versione di prova di *History Egypt: Engineering an Empire* richiede poco spazio su hard disk (solo 86 MB), ma necessita anche dell'installazione delle librerie OpenAL, contenute all'interno del file di setup. Il gioco è ispirato all'omonimo programma "Engineering an Empire" trasmesso da History Channel.

AIRSTRIKE: EAGLES OF WWII

Genere: Simulatore di volo arcade
Casa: Slitherine
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Ambientato nel corso della Seconda Guerra Mondiale, *Airstrike: Eagles of WWII* è un simulatore di volo arcade che si sviluppa attraverso tre differenti campagne e un totale di quarantacinque missioni. La particolarità del gioco consiste nella possibilità di proseguire di missione in missione indipendentemente dai risultati ottenuti. Il demo contiene già due profili salvati da cui continuare (uno di addestramento e uno più avanzato), una campagna dal titolo Operation Pointblank e tre aerei. Dalla schermata delle opzioni potrete modificare le impostazioni relative alla grafica e al sistema di controllo. Il gioco completo prevede anche una modalità multiplayer per un massimo di otto giocatori.

BLACK MIRROR II

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Questo mese si viaggia nel tempo e nello spazio visitando misteriosi scavi archeologici, località magiche, isole di dinosauri e l'antica città di Luxor. L'importante è sempre avere cervello fino e occhi attenti, per scovare indizi, risolvere rompicapi e improvvisarsi persino baby sitter. Ciascuno dei quattro giochi proposti può essere provato per ottanta minuti.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

A eccezione dell'imprescindibile materiale aggiuntivo per il gioco allegato a questo numero di GMC (cioè il manuale in italiano di *Wanted: Weapons of Fate*) lo spazio che ospita Mod e add on è interamente occupato dalla versione più aggiornata di *Nations at War*, un ottimo Mod per *Battlefield 2*, lo sparatutto in prima persona di Electronic Arts ambientato in un prossimo futuro.

La sezione dedicata ai video, questo mese contiene cinque filmati presentati in occasione dell'E3 di Los Angeles e che fungono da contorno perfetto allo speciale sull'evento realizzato dagli inviati di GMC e pubblicato in questo numero. I video proposti sono quelli di *All Points Bulletin, Need for Speed Hot Pursuit, Medal of Honor* e *Dead Space 2*, cui si aggiunge anche *Fallout: New Vegas*.

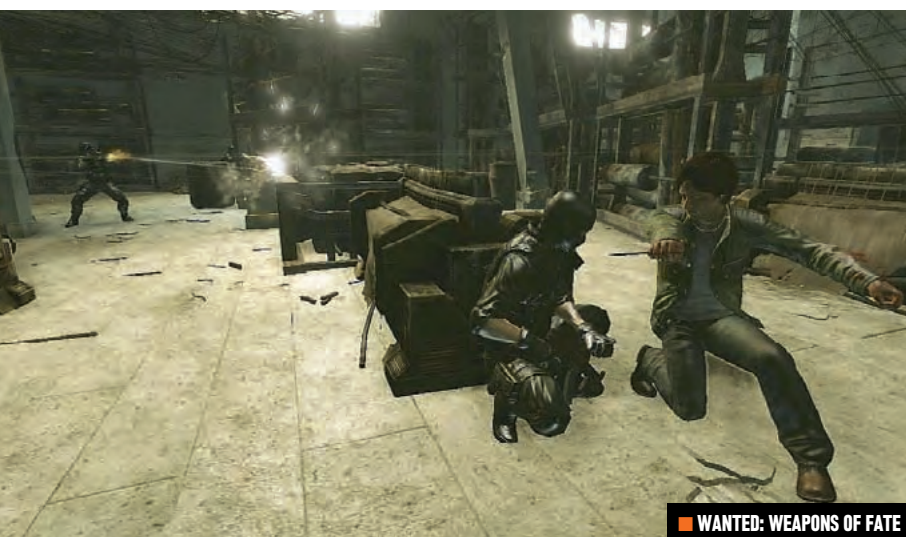
Mod e Add On

MOD PER BATTLEFIELD 2 NATIONS AT WAR V6.0

La versione più aggiornata di un noto quanto corposo Mod per *Battlefield 2* che amplia, grazie a nuovi veicoli e armi, la già nutrita schiera di aggiunte apportate al gioco originale. I numeri messi in campo da questo add on sono capaci di fare impallidire buona parte dei cosiddetti giochi completi: *Nations at War*, infatti, mette a disposizione oltre 140 veicoli diversi, 64 scenari di battaglia (dalle sabbie del deserto a distese di ghiaccio) e ben 14 schieramenti di differente nazionalità. Ulteriori dettagli sono disponibili sul sito ufficiale del Mod all'indirizzo Internet **www.nawmod.com**, che ospita anche una comunità di appassionati numerosa e attiva. Per utilizzare questo Mod, l'installazione di *Battlefield 2* deve essere aggiornata alla versione 1.5 utilizzando l'apposita patch.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER WANTED: WEAPONS OF FATE

Il manuale in italiano, in formato PDF per *Wanted: Weapons of Fate*, il gioco allegato a questo numero di GMC.

NATIONS AT WAR V6.0

WANTED: WEAPONS OF FATE

Driver

AMD/ATI Catalyst 10.6

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super PI**, **nvFlash v5.13**.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Patch

THE SETTLERS 7 LA STRADA VERSO IL REGNO V1.05

Nuovo aggiornamento per il settimo episodio dello strategico in tempo reale di Blue Byte Software, il cui titolo italiano è *The Settlers 7: La strada verso il regno*, che permette di ripercorrere le tappe dello sviluppo di un regno nell'Europa medievale e del primo Rinascimento. La patch apporta alcune modifiche al gioco e risolve una manciata di problemi che causavano crash occasionali e altri problemi di minore entità.

THE SIMS 3 TRAVEL ADVENTURES V2.7.7

File di aggiornamento per la prima espansione di *The Sims 3* che consente ai vostri Sims di partire alla volta di tre mete turistiche. La patch fa sì che i Sims possano camminare e fermarsi sui ponti e permette agli utenti di creare una cartella "ufficiale" in cui collocare i Mod per il gioco.

THE SETTLERS 7: LA STRADA VERSO IL REGNO

THE SIMS 3: TRAVEL ADVENTURES

Shareware

BURIED IN TIME

Un team di esperti al vostro servizio per scoprire tutti i segreti che si celano dietro uno scavo archeologico. Il gioco contiene sia elementi gestionali, sia altri appartenenti al genere dei rompicapo: vi dovrete occupare di tutti i passaggi necessari per la scoperta dei reperti, scavando e risolvendo alcuni enigmi in pieno stile Indiana Jones, per un totale di ottanta minuti al massimo.

GWEN THE MAGIC NANNY

Nel mondo di Fantasy Town c'è bisogno di una tata speciale: Gwen dovrà aiutare sette diverse famiglie, prendendosi cura dei loro piccoli nel migliore dei modi possibile, facendoli giocare, mangiare e mandandoli a nanna. Fra piante, licantropi, maghi, robot e altre buffe famiglie, Gwen avrà di certo un mucchio di lavoro da fare, ma può sempre aiutarsi con la magia!

LUXOR ADVENTURES

L'immancabile gioco in cui aguzzare la vista, questa volta è ambientato a Luxor, in un appassionante viaggio nel tempo. Come sovente accade con questo genere di avventure, è indispensabile una buona conoscenza della lingua inglese, poiché l'elenco degli oggetti da trovare non è disponibile in italiano. Fra una ricerca e l'altra, ci sarà spazio anche per alcuni rompicapi.

SARAH MARIBU AND THE LOST WORLD

Un'isola abitata da dinosauri fa da sfondo alle avventure di Sarah, che dovrà ritrovare il marito Michael risolvendo una serie di enigmi e mettendosi alla ricerca di vari manufatti nascosti nello scenario, indispensabili per attivare dei meccanismi. Il gioco è accessibile anche a chi non ha familiarità con la lingua inglese, visto che gli oggetti da scovare sono presenti nell'elenco sotto forma di immagine.

Video

- *Fallout: New Vegas*
- *All Points Bulletin*
- *Need for Speed Hot Pursuit*
- *Medal of Honor*
- *Dead Space 2*

Amate le sparatorie forsennate e le traiettorie curve? *Wanted: Weapons of Fate* è il vostro gioco!

guida al GIOCO COMPLETO

WANTED: WEAPONS OF FATE

Come giocare

Per giocare a *Wanted: Weapons of Fate* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *Wanted: Weapons of Fate***. Una volta fatto, non resta che avviare il programma facendo doppio clic sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > WarnerBros > Wanted**.

Il manuale

Troverete il manuale di *Wanted: Weapons of Fate* nella directory **Dati\Mod\Wanted** del DVD Demo di GMC. Si tratta di un file in PDF e in italiano, che potrà essere letto con il programma Acrobat Reader. Nel caso tale utility non fosse già installata sul vostro PC, potrete trovarla nella sezione **Utility** del DVD Demo, oppure scaricarla collegandovi al sito **www.adobe.com**.

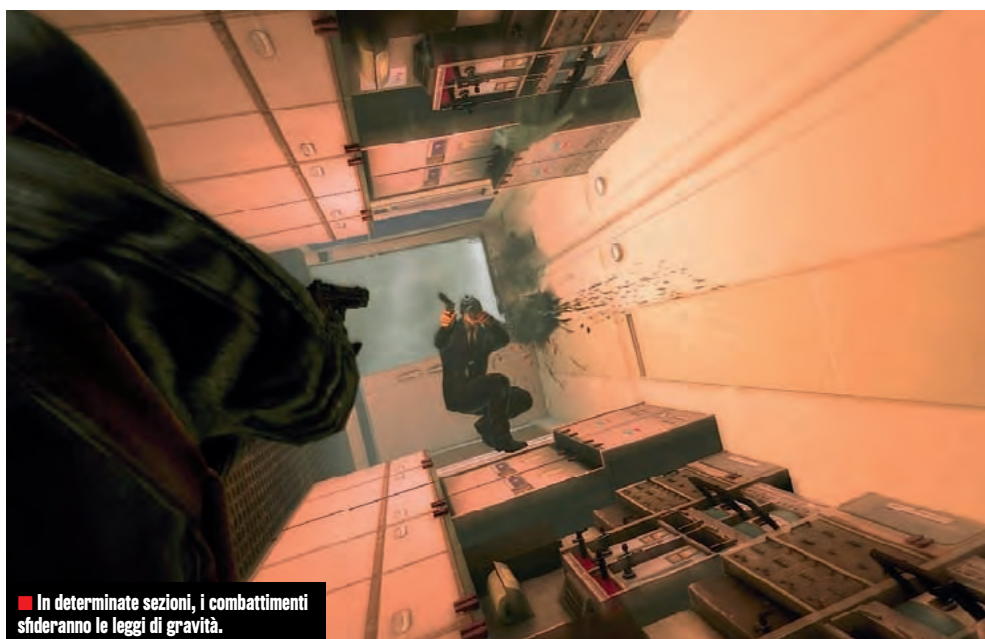
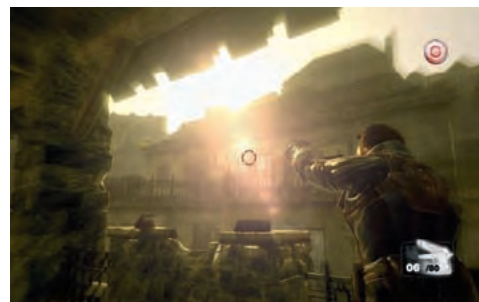
In italiano

Wanted: Weapons of Fate è tradotto in italiano per quanto riguarda manuale, menu e sottotitoli. Il parlato, invece, è in inglese.

QUESTO mese, GMC allega un adrenalinico sparatutto in terza persona, ispirato all'omonimo film con Angelina Jolie, a sua volta tratto da una graphic novel di successo.

Il *Wanted* videoludico, tuttavia, propone una storia inedita che si discosta in larga parte da quanto visto sul grande schermo e ne rappresenta una sorta di continuazione: Wesley Gibson è ancora impegnato nella sua lenta trasformazione in letale assassino. Se, nel film, appariva fondamentale il rapporto tra il protagonista e il padre, nel gioco l'attenzione verrà focalizzata sul legame che intercorre tra Wesley e la madre. Nel corso della vicenda si farà luce sulla misteriosa Confraternita di Chicago e sulle vere origini di Gibson.

Come scritto, *Wanted* si presenta come un classico sparatutto in terza persona, nei cui meccanismi gli svedesi di GRIN, titolari del progetto, hanno tuttavia pensato bene di inserire elementi di una certa originalità, come i proiettili con traiettoria curva e un sistema di coperture dinamico. Un gioco senza fronzoli, che punta tutto sulle sparatorie forsennate, in puro stile hollywoodiano. Non vi resta che fare una bella scorta di pallottole e buttarvi nella mischia!

In determinate sezioni, i combattimenti sfideranno le leggi di gravità.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Wanted: Weapons of Fate* è costituito da un processore dual core, 2 GB di RAM, una scheda 3D 256 MB compatibile con i Pixel Shader 3.0 (GeForce 8800 GT; Radeon 3850 o superiori), una scheda audio compatibile DirectX 9, un lettore DVD e 8 GB di spazio su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore quad core e una scheda 3D 512 MB. I sistemi operativi supportati sono Windows XP SP2, Vista e 7.

Installazione e disinstallazione di Wanted: Weapons of Fate

Per installare *Wanted: Weapons of Fate* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **setup.exe**. Selezionate la lingua, spuntate l'apposita casella per accettare i termini del contratto di licenza e premete sul pulsante **Installa** per dare il via al processo di copia dei file.
Il modo più rapido per disinstallare il gioco, invece, è quello di aprire il **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Programmi e funzionalità**, selezionare *Wanted: Weapons of Fate* nell'elenco dei programmi e cliccare su **Disinstalla**.

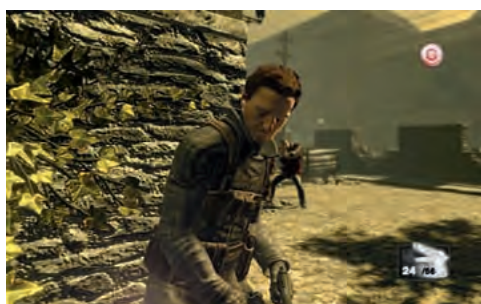
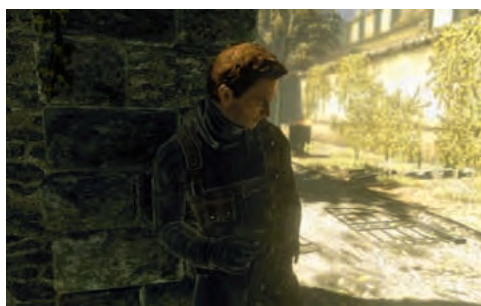
Il classico bullet time vi tornerà utile in numerosi frangenti.

Il proiettile curvo potrà colpire agevolmente il nemico nascosto.

Di tanto in tanto, potrete avvalervi di postazioni fisse per massacrare più nemici per volta.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

In mancanza d'altro, il buon vecchio coltello è un amico sempre fedele.

I comandi

W, A, S, D	Movimento
Barra spaziatrice	Coprirsi/uscire dalla copertura. Movimenti rapidi
Shift + barra spaziatrice	Movimento rapido potenziato
Mouse	Visuale
Pulsante destro del mouse	Mirino di precisione
Pulsante sinistro del mouse	Spara
E	Combattimento ravvicinato
R	Ricarica
TAB	Cambia arma
Shift + pulsante sin. mouse	Proiettile curvo
Backspace	Obiettivi
Esc	Menu pausa

Abilità speciali

Per accedere alle abilità speciali avrete bisogno di Adrenalina, ottenibile uccidendo i nemici. Al fine di curvare i proiettili servirà almeno un punto di Adrenalina. Grazie a questa abilità, potrete eliminare anche i nemici nascosti dietro una copertura. Basterà avere il nemico, coperto o no, di fronte a voi per poterlo eliminare in questo modo. L'avversario verrà identificato da una sagoma. Quando questa diventerà bianca, significherà che il vostro proiettile curvante potrà colpirlo. Sbloccando i Mangiafuoco, inoltre, potrete usare l'esplosione Tempesta di Schegge, che consuma due punti Adrenalina e colpisce più nemici alla volta. Sempre con due punti Adrenalina, sarà disponibile anche il Movimento Rapido Potenziato, una sorta di bullet time che vi consentirà di rallentare il tempo e prendere meglio la mira nelle fasi più concitate.

Consigli di gioco

Wanted: Weapons of Fate è uno sparatutto immediato e veloce, e come tale non necessita di un approccio eccessivamente ragionato, neppure nelle fasi più complesse. Ciononostante, qualche suggerimento potrà tornarvi utile per portare a termine il compito in maniera più agevole e con soddisfazione. Le abilità speciali, analizzate nell'apposito paragrafo, influiscono pesantemente sulla vostra efficacia in combattimento, ma sono limitate nell'utilizzo dal quantitativo di Adrenalina. È quindi consigliabile fare ricorso alle abilità speciali solo nelle sezioni più toste, specie di fronte a molti nemici contemporaneamente, pena il rischio di rimanere senza Adrenalina nelle fasi cruciali. In questi casi, tuttavia, la buona dose di coperture presenti nei livelli vi consentirà di ripararvi dai proiettili nemici e impostare un avanzamento un po' più "tattico".

Gli attacchi furtivi sono l'ideale per non dare nell'occhio nei livelli più affollati.

Contenuti sbloccabili e ricompense

Nel corso del gioco, potrete ottenere illustrazioni, video, citazioni del team di sviluppo e altri contenuti sbloccabili trovando tutti gli ordini nascosti. Raggiungendo gli obiettivi e inserendo codici nascosti, riuscirete a ottenere delle ricompense, come personaggi alternativi, miglioramenti e modalità di gioco aggiuntive (Corsa contro il tempo, Colpo alla testa e Corpo a corpo).

Interfaccia ricercata

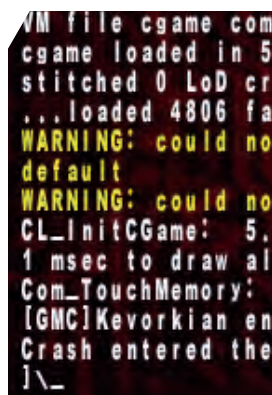
Come nella maggior parte degli sparatutto recenti, anche *Wanted: Weapons of Fate* propone un'interfaccia snella e discreta. Eccola in dettaglio:

1. **Indicatore adrenalina**
Quando i pallini s'illuminano, potete utilizzare le abilità speciali.

2. **Azioni disponibili**
Al centro dello schermo verranno comunicate le combinazioni di tasti per interagire con l'ambiente e ottenere copertura.

3. **Arma**
Qui vengono indicati il tipo di arma utilizzata e i proiettili residui.

Fiamme, esplosioni ed effetti speciali vari fanno di *Wanted* un titolo visivamente spettacolare.

Sparare alla cieca da dietro un riparo può distrarre i nemici.

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

BIOSHOCK 2

Modalità Trucchi

Per ricorrere a qualche sporco trucco, all'interno della inquietante e pericolosa Rapture di *Bioshock 2*, bisogna aprire il file **user.ini** che si trova nei seguenti percorsi, differenti secondo il sistema operativo utilizzato:

- **Windows XP: "C:\Documents and Settings*nomeutente*\Application Data\Bioshock2\"**
- **Windows Vista o 7: "C:\Users*nomeutente*\AppData\Roaming\Bioshock2**

In entrambi i casi, al posto di *nomeutente* dovrà esserci il vostro identificativo del profilo di Windows.
Una volta realizzata la consueta copia di sicurezza del file **user.ini**, apritelo con il Blocco note e modificate il listato aggiungendo ai tasti funzione non utilizzati il codice che intendete attivare (per esempio **F10=god**) tra quelli scritti qui sotto. Una volta terminate le modifiche, salvate e iniziate una nuova partita. In qualsiasi momento del gioco, vi basterà premere i tasti modificati per attivare il trucco associato.
Attenzione: ogni volta che si cambia area di gioco, oppure parte una scena d'intermezzo, i codici verranno disattivati, quindi bisognerà premere nuovamente il pulsante per usufruirne ancora.

CODICE	EFFETTO
god	Attiva l'invincibilità per il protagonista
igbigbucks	Porta a $ 600 la quantità di denaro posseduto
givebioammo	Rigenera completamente la barra dell'EVE
GiveItem 9999 ShockGame.ADAM	Vi offre immediatamente 9.999 punti di Adam

BORDERLANDS

Modalità trucchi

Nel mondo di *Borderlands*, solo i veri duri possono sperare di sopravvivere. Se siete interessati a qualche gustosa dritta, quindi, drizzate le orecchie e, dopo aver già giocato e creato almeno un salvataggio, entrate all'interno della vostra cartella **Documenti** di Windows. Vedrete una directory **My Games**: cliccateci sopra e seguite il percorso **\My Games\Borderlands\WillowGame\Config** fino a raggiungere il file **WillowGame.ini**. Createne una copia di sicurezza (particolarmente importante in questo caso, perché tutti i codici andranno inseriti dentro il file .ini) e apritelo con il Blocco note o con qualsiasi altro editor testuale. All'interno del lungo listato cercate le seguenti stringhe e modificatele come riportato di seguito, per ottenere indubbi benefici:

CODICE	EFFETTO
WeaponReadyMax 2	Sostituendo la cifra **4** al **2**, potrete rimuovere il blocco del numero di armi trasportabili
BDemiGodMode=false	Sostituendo a **false** la variabile **true**, potrete abilitare l'invincibilità del protagonista. Verrete feriti, ma non potrete morire.
InventorySlotMax_Misc *numero*	Inserendo una cifra al posto di *numero*, porterete a quel valore gli oggetti trasportabili nel vostro inventario
BignoreFriendlyFire=true	Sostituendo a **true** la variabile **false**, potrete attivare il fuoco amico e ciò vi permetterà di sparare ai vostri compagni di squadra.
BignoreNPCFriendlyFire=true	Sostituendo a **true** la variabile **false**, potrete attivare il fuoco amico tra i personaggi non giocanti
BbossesRegenHealthOnReset = false	Sostituendo a **false** la variabile **true**, potrete fare in modo che i boss non recuperino energia dopo essere morti
bResurrectAllPlayersWhenOneDies=False	Sostituendo a **false** la variabile **true**, potrete fare in modo che tutti i personaggi del vostro team resuscitino non appena uno di loro esaurisce la barra della vita.

Nota: Ci sono due stringhe uguali e bisogna cambiare valore in entrambe.

SERIOUS SAM HD THE FIRST ENCOUNTER

Modalità Trucchi

Il vecchio Sam è stato richiamato all'azione in questo remake in HD delle sue prime avventure. Per attivare i trucchi, assicuratevi innanzitutto di aver già giocato *Serious Sam HD The First Encounter* e di aver creato almeno un salvataggio della vostra partita. Dopodiché, recatevi nella cartella UserData che si trova all'interno della directory di installazione (con le opzioni predefinite è in C:\Programmi\Devolver Digital\Serious Sam HD The First Encounter\UserData) e aprite il file SeriousSamHD.ini con il Blocco note, dopo averne creato una copia di sicurezza. Scorrete il listato. Cercate la stringa di codice:
cht_bEnableCheats = 0;

e modificatela in

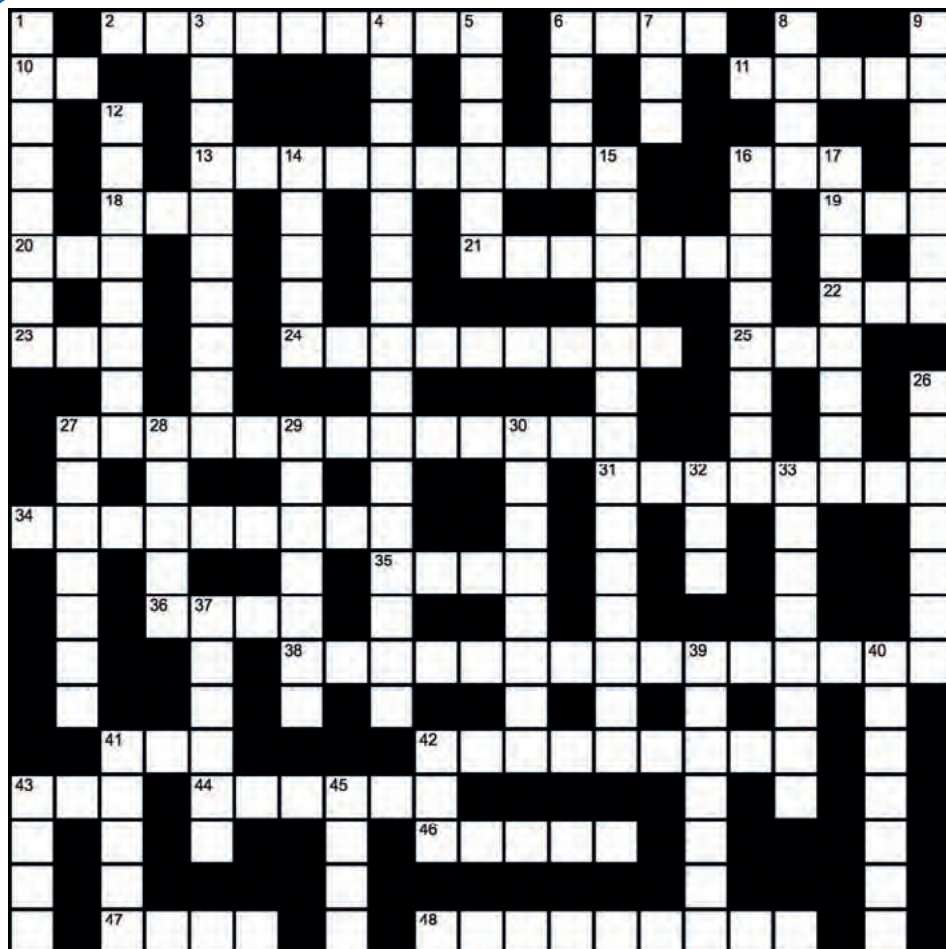
cht_bEnableCheats = 1;

A questo punto, iniziate a giocare e, in qualsiasi momento della partita, premete il tasto **** o il tasto **F1** per attivare la console di comando.
Sebbene sia possibile inserire i codici anche da questa posizione, vi consigliamo di digitare, nell'apposita barra, i comandi **cht_bEnableCheats=1** e **cht_bEnableCheats=2**. Questi sbloccheranno un menu testuale che renderà l'impiego delle gabole decisamente più pratico. Una volta compiuta l'operazione, sarà sufficiente chiudere la console premendo **Esc** ed entrare nel menu di pausa premendolo una seconda volta. Noterete, in basso, una scritta che vi inviterà a premere **F3** per attivare i trucchi. Fatelo e potrete usare il menu di cui parlavamo poco fa, in cui sono presenti i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
Massacro	Permette di abbattere tutti i nemici con un solo colpo
Tutti	Permette di ottenere tutti gli oggetti, tutte le munizioni e il massimo dell'armatura
Salute Massima	Permette di portare al massimo l'indicatore della salute
Invulnerabilità	Se attivato, permette di rendere Sam invulnerabile ai colpi dei nemici
Turbo	Se attivato, rende Sam estremamente più veloce
Modalità Fantasma	Se attivato, permette a Sam di volare e di attraversare le pareti
Modalità Volare	Se attivato, permette a Sam di volare
Invisibilità	Se attivato, rende Sam invisibile ai nemici
Mostra HUD	Se disattivato, nasconde l'interfaccia grafica del gioco
Capitolo	Permette di selezionare il livello
Salta il livello	Permette di passare istantaneamente al livello successivo

Attenzione: usando i trucchi attivabili con la stringa **cht_bEnableCheats=2**, tutti gli obiettivi e le classifiche verranno disattivati.

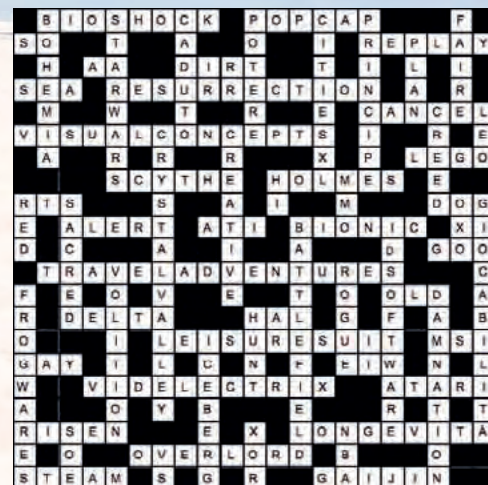
GMC CRUCIVERBA

Volete mettere alla prova la vostra cultura videoludica? Allora, dovete confrontarvi con il cruciverba firmato GMC. Perché la passione per il divertimento elettronico non va mai in vacanza!

ORIZZONTALI

2. La software house di *Indy 4*
6. Il gioco di corse con il riscaldamento climatico
10. Pubblicò *Dungeon Keeper*
11. Un gioco di piattaforme bidimensionale con tre protagonisti
13. La casa di produzione di James Cameron
16. Sigla della convention di videogiochi più importante del Giappone
18. Abbreviazione di "Professionista"
19. Nota serie televisiva che ha ispirato vari videogiochi
20. Il suo "World" è uno dei giochi indipendenti più di successo degli ultimi anni
21. La marea rossa di *Men of War*
22. Quello di Ubisoft ha fatto molto discutere
23. La casa di *EverQuest*
24. Iniziava così il primo gioco di BioWare
25. C'è quella "of Empires" e quella del "Dragon"
27. È un rompicapo, eppur si muove
31. Studio responsabile del nuovo *Transformers*
34. Il duca dei grandi ritardi
35. Il James di un adorabile platform dei tempi che furono
36. Il gioco con Hoagie, Bernard e Laverne (sigla)
38. Uno strategico a turni di Matrix Games
41. Nota marca di componenti per PC
42. Gli studi di *Just Cause*
43. La lega ufficiale delle botte da orbi
44. Quello di Arkham ha ospitato l'ultima avventura di Batman
46. Un MMORPG gratuito firmato da Ankama Games
47. Nemici giurati dei Jedi
48. Scrittore fantapolitico che ha "venduto" il suo nome a Ubisoft

VERTICALI

1. Il nuovo capitolo di *Fallout*
3. Famosissima serie di Activision Blizzard
4. Gestionale culinario di Enlight
5. Per Halifax è *Dark*
6. Horror con un sacco di puntini
7. *Divinity 2: . . . Draconis*
8. Lo bevono tutti i veri pirati
9. Un tipo di microprocessore
12. La sua *Total War* inizia alla fine del XVIII secolo
14. Sono "for everyone"
15. Add on per il GdR di Bethesda
16. La acquisì Activision nel 1991
17. Si vince e si gioca nel calcio
26. Azienda specializzata nella costruzione di periferiche di guida per PC
27. Futuristico simulatore di sottomarini
28. Il *Judge* di Sierra
29. Uno dei suoi giochi sarà ambientato a Empire Bay
30. Seguito di *Crime Fighters*
32. Videogiochi con punti esperienza
33. Delle famose *Micro*
37. Team di sviluppo che ha il nome di un bardo
39. I tedeschi di *Sacred*
40. I suoi giochi utilizzavano il linguaggio ZIL (Zork Implementation Language)
41. Insiema a EA per *The Sims*
42. Si è fusa con ATI
43. Famoso emulatore
45. Lo è 4 *Dead*

La soluzione del cruciverba pubblicato sul numero 170 di GMC

La soluzione vi attende sul prossimo numero

nel prossimo NUMERO

ESCLUSIVA!

La saga di The Sims vi attende con un'incredibile rivelazione!

RECENSITO!

MAFIA II

I "bravi ragazzi" di GMC alla conquista di Empire Bay!

NON PERDETE IL NUMERO DI SETTEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA SABATO 21 AGOSTO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC LO SPETTACOLARE GIOCO COMPLETO TWIN SECTOR E NELL'EDIZIONE BUDGET SILENT HUNTER III A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Struggetevi nel ricordo delle magiche estati trascorse giocando, con Danilo Gabrielli.

Titoli di CODA

Amarcord d'estate

QUANDO arrivavano i primi caldi, si cominciava a girare per i bar del quartiere e le sale giochi in cerca dei nuovi coin-op: i giochi freschi d'uscita installati nei mitici cabinati, che al prezzo di duecento lire regalavano a ragazzi e adulti i sogni videoludici dell'imminente estate.

Chi vi scrive sperava che i giochi rispondessero ad almeno uno di due requisiti:
1) che fossero belli da vedere;
2) che fossero facili e consentissero partite lunghe più di un minuto.
Il primo faceva riferimento alla "fruizione passiva" del gioco: se c'era una bella grafica, era fantastico trascorrere ore a guardare gli altri (quelli bravi...) avanzare nei livelli, fino al mitico irraggiungibile finale, ammantato di un'aura leggendaria, specie in tempi in cui dovevi infilare monetine su monetine per imparare dai tuoi errori.

Il secondo requisito era collegato alla "fruizione attiva": a forza di vedere gli altri giocare, veniva voglia anche a te! E magari, se il gioco era semplice, poteva durare un po' di più. Ma se eri negato, come chi vi scrive... be', le partite si risolvevano tutte in una rapida e dolorosa esecuzione capitale.

Per questo, il giro ricognitivo era effettuato con un emozionante senso di anticipazione. Dai giochi installati si poteva capire come sarebbe potuta andare l'estate e, spesso, la bella stagione era identificata proprio dal titolo praticato. Ah, l'estate di *Double Dragon*! Quella più matura e "ormonale" di *Sunset Riders*!

In quei tempi estivi cominciavano a emergere anche le prime differenze caratteriali e di status sociale tra un amico e l'altro, calate proprio nel contesto del videogioco. I fratelli G. avevano un risicato budget di duecento lire giornaliere e si alternavano, con costanza impressionante, allo stesso cabinato, nei medesimi punti prestabiliti del videogame, terminandolo il più delle volte con la forza della regolarità e della collaborazione. N., talentuoso e ricco (almeno a giudicare dalla spesa giornaliera in gettoni), perdeva però le sue preziose "vite" nei momenti (frequenti) in cui si abbassava la tensione. F. era bravo e maturo, un vero campione, molto portato per le attività manuali. Chi vi scrive, infine, era l'imbranato...

Il gioco è sempre stato un banco di prova sul quale effettuare i primi confronti in termini di bravura, lealtà e senso di amicizia. Il videogioco, come sottoinsieme della più generale componente ludica della vita di un ragazzo, non sfuggiva e non sfugge alla regola. Anche oggi, quando all'apparenza sembrerebbe aver perso quel carattere di condivisione e di competizione che caratterizzava quelle prime sfide di fronte ai cabinati, il videogame è ancora un terreno di prova importante, una passione da condividere, un argomento di discussione e di dibattito, oltre che uno splendido modo di passare il tempo libero in quei giorni in cui, come nei mesi estivi, se ne ha un po' di più a disposizione.

Il PC, poi, continua a essere la piattaforma privilegiata per allargare i vecchi confini del quartiere in cui si abita, visto il modo in cui favorisce i contatti anche con persone all'altro capo del mondo. Qualcuno, forse, lo troverà uno strumento un po' più freddo rispetto a quelle atmosfere ruspanti, da "gente di borgata", che magari caratterizzavano quelle lunghe sessioni intorno al coin-op di turno di chi è cresciuto, videoludicamente parlando, negli Anni '80 e '90. Noi pensiamo che, talvolta, possano esserci sincere, autentiche, profonde eccezioni. Oggi, chi si diverte sul PC è un vero appassionato del gioco che ha scelto di praticare e non un *casual player* con una moneta da duecento lire di troppo in tasca. E se si condivide la passione per lo stesso tipo di gioco, vuol dire che c'è un buon punto di partenza per un'amicizia.

Per questo vi auguriamo di continuare a emozionarvi insieme ai vostri amici davanti al nuovo gioco appena installato, nei caldi e assolati pomeriggi d'agosto, troppo azzurri e lunghi per non accendere il computer.

GIOCHI COMPUTER

L'ANGOLO DEL CABINATO

Danilo Gabrielli, marchigiano, ha 33 anni e si è laureato in Economia e Commercio nel 2001, presso l'università di Ancona. Collabora con Giochi per il Mio Computer attraverso recensioni e articoli dal 2004. Oltre alla sua viscerale passione per i videogiochi, ha anche numerosi altri interessi ed è presidente di una associazione sportiva, ricreativa e culturale.

L'estate è un momento privilegiato per il videogioco, specie se non potete (o non volete) partire per le vacanze.